平成元年12月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻12号（通巻13号）平成元年10月2日第3種郵便物認可

MONTHLY PC Engine FAN

ピーシーエンジンファン

1989
12
490YEN

創刊1周年記念特別号

●2大特別企画

1 PCエンジンスーパーグラフィックス詳報

大魔界村ほか専用ソフト大公開！

2 ロムロム特集…新作ソフト8本

●2大新作スクープ

源平討魔伝

スプラッターハウス

●新作特集

逐電屋藤兵衛

ガイフレーム

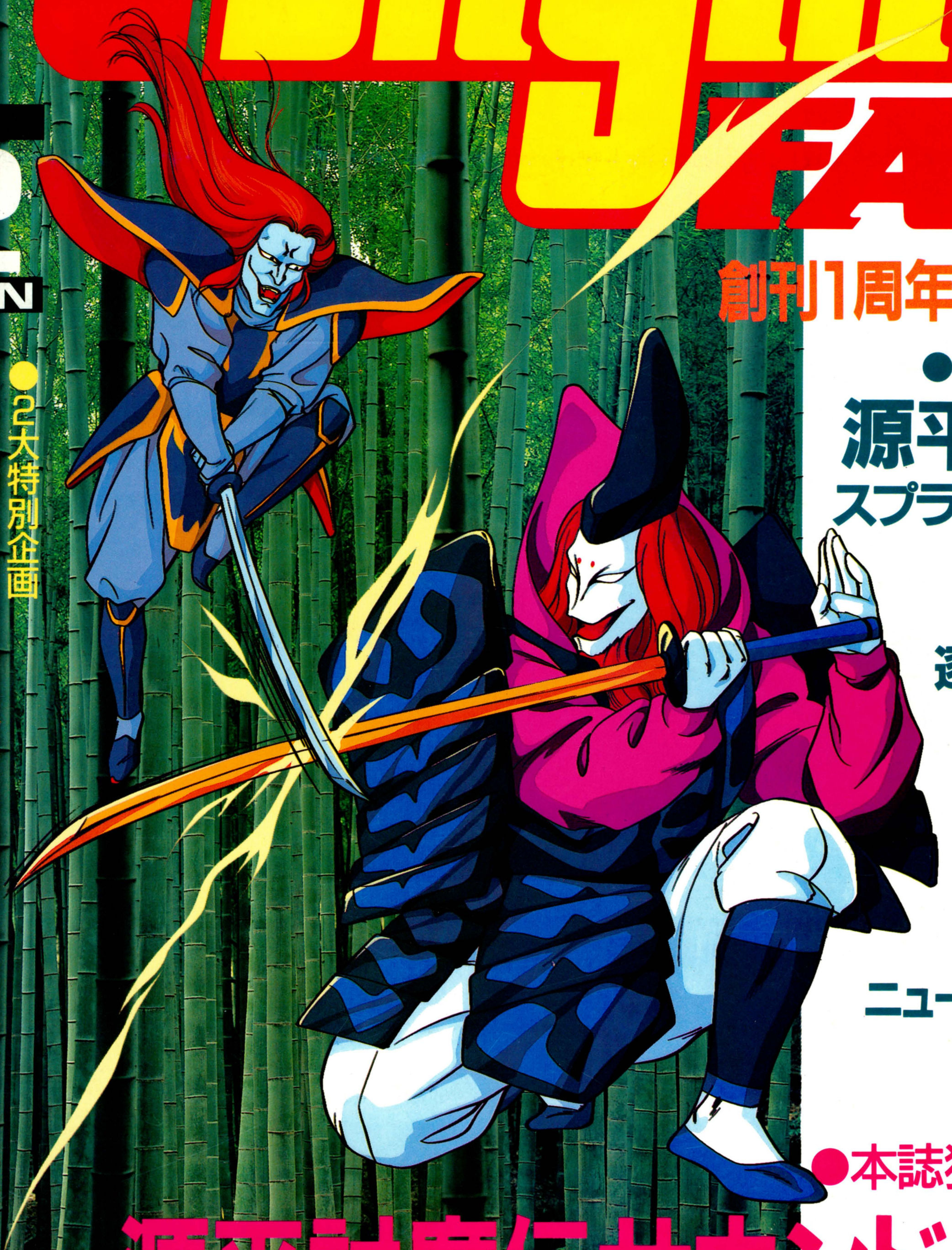
ドラえもん

ヴォルフィード

チェイスH.Q.

ヘビーユニット

ニュージーランドストーリー



●本誌独占2大付録

源平討魔伝サウンドシート

弁慶外伝攻略絵巻（上巻）

人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し！

感応するぞ!!

感も5重マル！どんどん興奮に拍車がかかるぞ。究極のビジュアルと大迫力のサウンドがキミのハートを直撃だ！今こそ、異次元空間にエキサイティングトリップ!!

竜の子ファイター

たつのこファイター

トンキンハウス

©宮下あきら/無限大倶楽部/TOKYO SHOSEKI



好評発売中

希望小売価格5,600円
(予価・税別)

人気漫画家宮下あきらデザインのキャラクターが楽しめる痛快アクションゲームだ！

都留照人の実戦株式倍バイゲーム

つるてるひとのじっせんかぶしきばいバイゲーム

㈱インテック

©1989 INTEC INC.



11月下旬
発売予定

希望小売価格9,800円
(予価・税別)

待ちに待った株式売買のシュミレーションゲームが登場だ！ 先生のアドバイスがGood！

F-1 DREAM



エフ・ワンドリーム

NECアベニュー

©1989 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM

好評発売中

希望小売価格5,400円
(税別)

本格派レーシングゲームの醍醐味！F-1チャンプめざして腕をみがきあげろ!!

ACTION SHOOTING GAME ROCK·ON

ロック・オン

㈱ビッグ・クラブ

©BIG CLUB



好評発売中

希望小売価格6,700円
(税別)

PCエンジン初の謎解きアクションSTG！ 18種のアイテムで「フィサの財宝」をさがせ!!

DOUBLE DUNGEONS

ダブルダンジョン

日本コンピュータシステム㈱

©1989 NCS



好評発売中

希望小売価格5,500円(税別)

これが2人同時プレイが楽しめる3DダンジョンタイプのRPG！新・感動体験だ！

獣王記

じゅうおうき

NECアベニュー

©SEGA 1988 ©NEC Avenue 1989

好評発売中

希望小売価格6,800円
(税別)

巨大化する魔物を倒して、女神アテナを救い出せ！超能力を秘めた獣人を繰るのは君だ!!

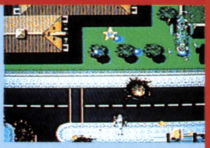


究極TIGER

きゅうきょくタイガー

タイトー

©1989 TAITO



好評発売中

希望小売価格5,500円(税別)

アーケードで人気No.1を誇るあの「究極タイガー」遂に登場！ さあ、敵を撃破しろ！



創刊1周年記念2大付録

●本誌独占！2大付録で創刊1周年を飾る。愛読者のみなさんだけに特大サービスだ！

No.1 源平討魔伝 サウンドシート 名物シーン名物音声収録

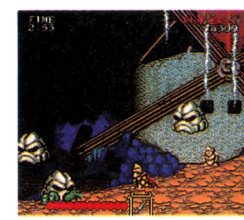
No.2 弁慶外伝 攻略絵巻 上巻 先取り情報満載

特別企画Part1

●新型機の詳細リポートをはじめ、マルチコントローラ、専用ソフトなどを大紹介

専用ソフト大公開!!

大魔界村／バトルエース／ストライダー飛竜／魔動王グランゾート



特別企画Part2

●CD－ROM²ユーザーには見逃せない特集。ソフト8新作を一挙に紹介だ！



コズミックファンタジー／レッドアラート／イースⅠ・Ⅱ／ぎゅわんぶらあ自己中心派／ROMROMスタジアム／ソル・ビアンカ／SUPER大戦略／北斗星の女



NEWSCOOP

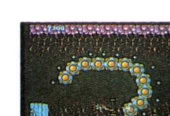
●ナムコのビッグなビッグな新作を2本、スクープでバッチリ見せるぞ！





NEWSPECIAL

●業務用でおなじみの人気ゲームをどんどんPCエンジンに移植する



タイトーチェイスH.Q.／ヴォルフィード／ヘビーユニット／ニュージーランドストーリー





COVER
原画／高田明美
彩色／スタジオK
デザイン／渡部孝雄
写真／オリオンプレス

CONTENTS

NEW

好評連載中

GAME INDEX

☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時までの間、上の番号で受け付けています。その時間以外は留守番電話になっています。なお質問内容は雑誌に書いてあることのみで、ゲームの解答やヒント等についてはいっさいお答えしてません。

Publisher/山下辰巳　〈編集〉　徳間書店インターメディア株式会社　●Editor-in-Chief/山森尚　●Senior Contributing Editor /村田憲生　●Senior Editors/山本直人・渡辺雅人　●Editors/相沢浩仁・坂井肇・日高律子・福永寿・三浦昭彦・湊博道・山田政彦　●EditorialStaffs /荒田茂樹・市川雅文・岡部功子・黒井敏典・佐藤善一・島田政幸・千葉隆司・平山譲・守屋貴章　●Assistant Editors/市原和幸・稲田正義・糸井賢一・大野勝久・風間尚仁・神野真奈美・北村光広・鬼頭弥生・櫛谷和也・見目勝美・後藤恵美・佐藤水絵・澤田剛・菅間紀夫・杉沢英樹・鈴木浩一・関本恵理子・曽根丈詞・高田雄介・成田圭・西牧真・根岸学・早川和広・馬場博・広井伸也・深川悟郎・福留晴寿・宝山浩史・三浦友子・村田学・山本晃央・山本浩司・吉岡悟●Proofreader/笠原紀彦　●Contributor/ゲームフリーク　●Staff Photographers/浜野忠夫・河行勝美
〈制作〉●Art Director /渡部孝雄　●Editorial Designers/福島ひろみ・今野文恵・柳沼健・佐藤俊行・小松雅彦・奥川奈津子・福田克徳・荒井智広・佐藤基樹・デザイラ〔柳井孝之・釜田泰行〕・井沢俊二　●Finish Designers/㈱創文新社・あくせす〈村山成幸〉＋ワードポップ・㈱キンダイ　●Printer/大日本印刷株式会社

NEW SCOOP 第2弾

今、地獄より景清見参！

源平討魔伝



購入希望１位の支持に応えて、前号に引き続いて今回は6ページ。アイテムの詳細や国のつながりなども公開だ。さらに好評のサウンドシートの特別付録付きと豪華絢爛。耳で、そして目で、その忠実な移植を確かめてほしい。

'90年3月発売予定
ナムコ
6800円(税別) 4メガ

諸悪の元凶"頼朝"を討て

1987年１月にアーケードゲームとして登場し、その素晴らしいサウンドと日本の美を緻密に再現したグラフィックで、当時のゲーマーを驚愕させたゲーム。PCエンジンへの完全移植は不可能と思われたが、見ての通りの驚くべきデキである。

ゲームの目的は、地獄より甦った亡者・平景清を操り、「鎌倉」にいる源頼朝を倒して滅びし平家の怨みを晴らすことだ。



✪画面を斬り裂く音とともに景清登場。無数の玉が乱れ飛ぶスタート画面もアーケード版を見事に再現。開発スタッフの意気込みが伝わってくるようだ

平家復讐絵巻

一一九二年、闇は来たれり。闇の源を頼朝といふ。頼朝、あまたの魔族をひきいて地を征す。対せし平家の者ことごとく討たれ、壇の浦に沈みたり。

天帝、世の乱れを大いに憂い、三途の渡守安駄婆に命じて、平家の亡者よりひとり豪の者を選ぶ。その名を平景清といふ。景清、ぷれいやなる異次元の者の布施により、地獄よりよみがえりたり。

安駄婆はいふ。

諸悪の王、頼朝を倒すには、曲玉、剣、鏡の三種の神器の他に、正しい心が必要じゃ。ひたすらに信心を忘れなさるな。よいな、信心じゃぞ……

ゲームフィールドは3種類

ゲームフィールドは国によって決まっており、全部で３種類ある。どのモードも、その国にある鳥居に入ればクリアとなり、次の国へ進める。国によっては複数の鳥居が存在し、行き先が違う場合もある。

画面表示



命 体力を表す。最大10本まで増え、無くなるとゲームオーバー

三種の神器 取ると表示される。コンテニューしても残る

剣 剣力。固いものを斬ると減少

銭 現在の銭を表示。最大九九

徳 スコアは徳として表示される

横モード

パッドの方向キーで移動し、Ⅱボタンで剣を振って攻撃、Ⅰボタンでジャンプする。ジャンプ中に剣を振って、敵を攻撃することも可能である。

国によっては落とし穴や海があるため、もっともアクション性の強いモードといえる。



○横モードの景清。ジャンプ中の操作がわりとシビアである

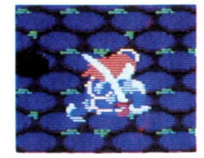


○もっとも高度なテクニックが要求される

平面モード

操作法は、横モードと同様。特徴は画面が全方向にスクロールすることと、壊すことやジャンプで飛び越すことのできる壁があることである。移動に自由度が高く、国によっては迷路のように入り組んだ場所もある。

このモードは、複数の鳥居が存在することが多く、ルートの選択が主な目的である。



○キャラは小さいが、ダイナミックな剣の振りが非常に魅力的である



○ルートを決める大切な国が多い

BIGモード

基本的な操作は、横モードと同様だが、攻撃である剣の振りかたが多彩である。パッドの方向キーの上方向（上、左上、右上）へ押しながら剣を振ると、上段から剣を振りおろし、下を押しながらの場合は下段切り、その他の場合は剣を下段から上段に振り上げて攻撃する。ボスキャラクタとの一騎打ちがメインのモードである。



○関節のリアルな動きは必見。ボスキャラクタとの一騎打ちは他のゲームでは味わえない迫力

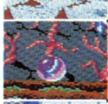


○ボスキャラとの戦いがメイン

各種アイテム一覧

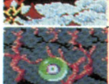
剣

取ると剣力が増し敵へのダメージが大きくなる。

	銭十と引き替えに剣力が三上がる
	横モードに出るアイテム。銭は要らない
	BIGモードの特定のキャラが出す
	平面モードに出る。数値は一定ではない

銭

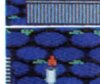
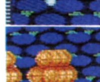
剣や俵を取るときに必要。実はこの他にも……

	横モードに出る。数値は一定ではない
	BIGモードの虎などが主に出すアイテム
	平面モードに出る。切り開くと取れる

命

取るとロウソク（命）が回復するものと、ロウソクのキャパシティ（容量）が増えるものがある。

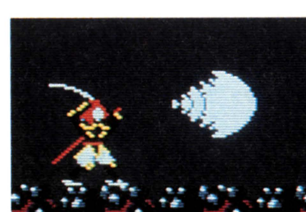
ロウソクの初期状態は５本だが、アイテムにより最大10本まで増やすことができる。

	命が少し回復する。横及び平面に出る。
	命の容量が少し増える。横モードに出る
	命が少し回復する。BIGモードに出る
	少しだけ命が回復。横及び平面に出る。
	命の容量がロウソク１本分増える
	銭十と引き替えに命がロウソク一本回復

衝撃波＆旋風剣



取ると横及び平面モードでは、衝撃波を一定回数使えるようになり、BIGモードのときに取ると、腕が一定時間時計回りに回転する旋風剣が使える。



○前方に衝撃波が飛びだし、普段は壊せない敵も倒せる。一定回数有効



○BIGモードの場合、腕が一定時間時計回りに回転し、攻撃力が増す

三種の神器

全国の決まった何カ国かにある重要アイテムで、１つ１つに特殊な効果がある。この三種の神器が１つでも欠けると頼朝を倒すことができない。

八咫鏡（やたのかがみ）



カミナリに対して無敵になる。意外な場所に隠してある。

草薙剣（くさなぎのつるぎ）



固いものを切っても、剣力がまったく下がらなくなる。

八坂瓊曲玉（やさかにのまがたま）



毒きのこに対して無敵になる。神器の中で最初に手に入る。

復讐の幕開けは地獄から

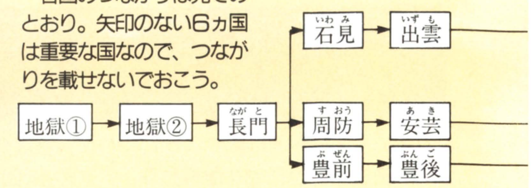
地獄を突破して、この世に甦るのが最初の目的。国のつながりは右に示した通りになっており、ルートの選択がゲームのカギを握る。



安駄婆はこのゲーム進行役的存在です

諸国のつながり

各国のつながりは見てのとおり。矢印のない6ヵ国は重要な国なので、つながりを載せないでおこう。



地獄1

安駄婆に命を受けて甦った景清。最初にかせられた試練は、地獄から人間界に出ることである。ここで力尽きるようでは、頼朝のいる鎌倉へたどりつくことなど夢のまた夢だ。上下に動く要石は、触れると大ダメージを受けるので慎重に進まなければならない。

最後に2つ鳥居があるが、両方とも地獄2へ続いている。

地獄1 出発





スタート直後の要石は衝撃波アイテムで破壊



槍骸骨はかなりの強敵。タイミングをはずすと…



槍に剣が直接当たり、剣力が減る場合がある。注意

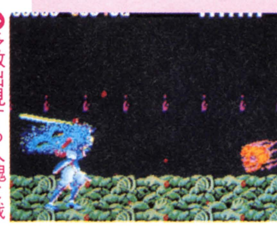
地獄2

最初のＢＩＧモードである。景清の操作に慣れるのに、もってこいの場所だ。敵が出てこない所を選んで、色々と操作してみよう。

人魂を倒しながら進んでいくと強敵・骸骨が登場する。人間界へ出るための最後の試練だ。剣を使った本格的な戦いに打ち勝った者だけが、人間界「長門」に復活することができるのである。

地獄2 出発

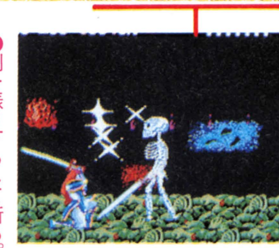




多数出現する人魂と戦うときは、上段に構えて



剣を振り下ろして斬る。構えは常に上段に固定だ



骸骨には、ためらわずに一気に勝負かけて倒す

長門（ながと）

今でいう山口県である。この国には3つの鳥居が存在し、上から順に、山陰回り、山陽回り、四国回りと京都までのルートが決まる。

平面モードには、他にもこのような国があり、鳥居の選択は1つ楽しみである。

スタート直後にある衝撃波アイテムを使って、群れをなす骨犬を仕留める



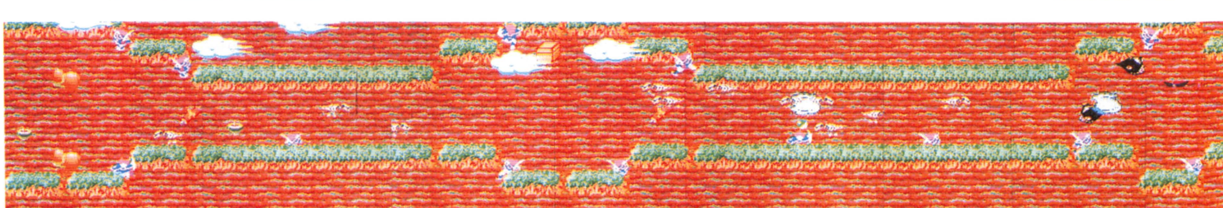
衝撃波アイテムの効果を使い切らないように注意して大独楽へ接近し…

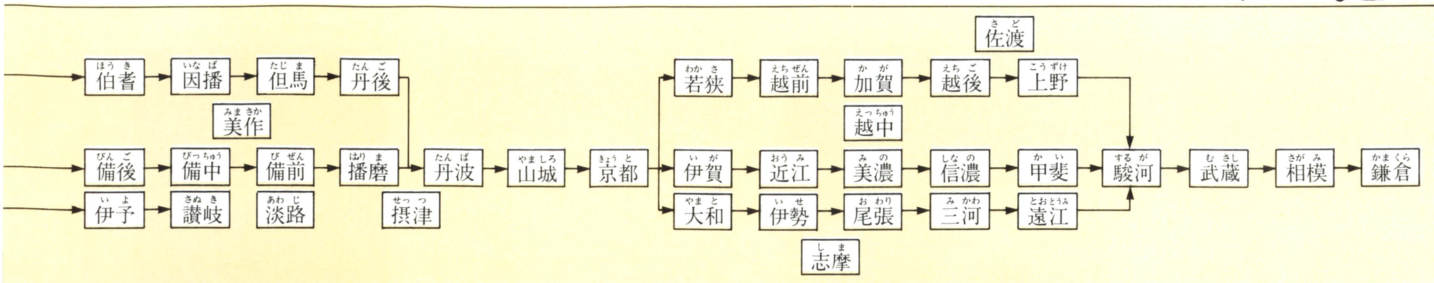




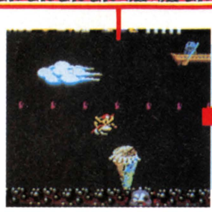
至近距離から衝撃波を浴びせて倒す

長門 出発









◎慎重に要石へ飛び乗り…

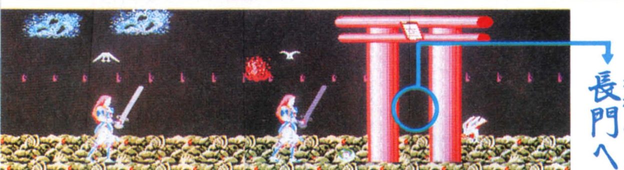
◎船に乗っている骸骨を倒そう。剣アイテム出現

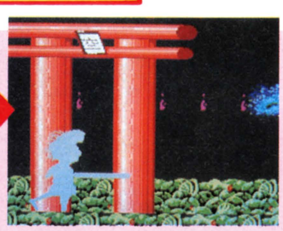

◎ジェネレータから餓鬼登場。間合いを計って…


◎剣を振り下ろして攻撃

◎剣は重要。必ず取ろう







◎油断は禁物。鳥居の前で人魂が襲いかかる

◎鳥居をくぐれば、「長門」へ。人間界に甦った景清の復讐が開始される

PCエンジン版VOICEについて

もっとも気になる音声合成だが業務用よりやや少ないといった程度。80%は再現している。プレイしていて「あれ？　ここで喋らないぞ」なんて気づく人は、かなりの源平通だ。

実際に声を聞いた感じは少し声にエコーとノイズが入っているように聞える。PCM音源を持たないハードにこれほど声を入れたのはかなり苦労があったに違いない。



◎良く喋る安駄婆。その言葉に、ときには怒り、ときには勇気づけられる


◎つづらを取るには剣で切り開かねばならない。３種類のつづらがある



◎ジェネレータから地獄車が襲ってくる。動きが遅いので楽勝です

◎ジェネレータを壊さず地獄車だけ倒して銭を稼ごう。銭は大事に


◎ルートによって難易度が異なる。比較的に簡単な国は「豊前」である



戦いの舞台は48ヵ国

舞台となる諸国は全部で48ヵ国あるがすべてを回るわけではない。前ページに示したようにルートが最大3つに分かれ、選ぶルートによって難易度が異なる仕組みになっている。これにより1度クリアしても別のルートでプレイして楽しめるわけだ。そんな飽きのこないゲームシステムも「源平」の魅力といえるだろう。

「このゲームを極めた」と胸を張って言いたいのなら、48ヵ国全てにチャレンジし、数々の難関をオールクリアするしかない……。



次の国へわたる景清



「長門」は初の分岐点

黄泉

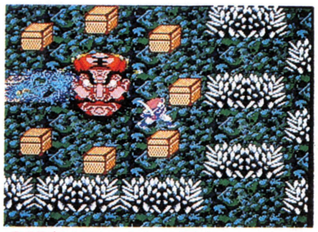
横モードの落とし穴、又は海に落ちるとここに。ここから脱出するには、閻魔大王のもとにある生死のつづらを開け、「生」を引かなければならない。



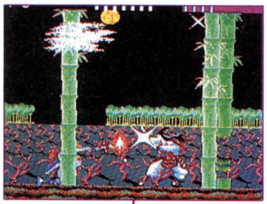
黄泉へ落ちる途中の景清。声だけが虚しく響きわたる



ロウソクが一気に減らされ、今にも朽ち果てそうだ。業務用をやった人なら血の池の秘密は知ってるよね



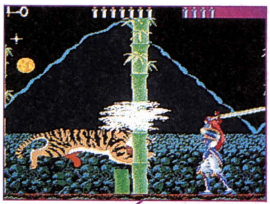
閻魔大王のもとで運命のつづらを引く景清。生か、それとも死か……



義経には2タイプいて、短剣を投げるものと、高速空中回転するものがいる



竹林の中での一騎打ち。義経を倒しても、かえるが追い撃ちを掛けるように毒を出す



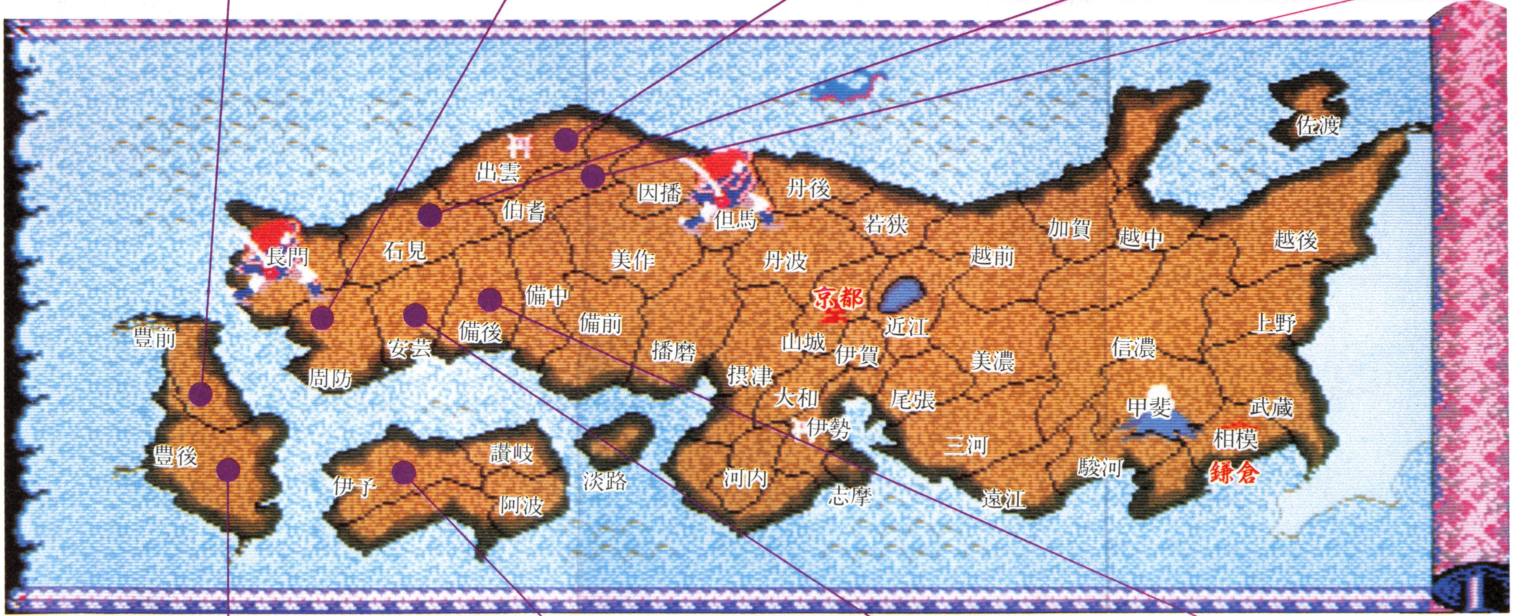
落とし穴が初めて登場する。落ちれば無論黄泉へ直行。要石を利用して進むしかない



「豊前」と同じ竹林だが、バックの背景が異なる。遠近感は「石見」のほうがある



倒すと毒キノコになる骸骨が曲者である。キャラクタと柱の重ね合わせ処理が見事

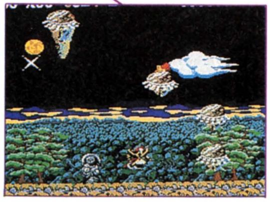




妙にリアルな動きをする尺取虫が登場。倒せないのでよけるしかない



弁慶にも2タイプいて鉄球を投げるものと、鉄棒を振り回すものがいる



要石がやたら多いムズい国。剣を稼ぐには絶好の場所だが……



草の中からかえるが出現。倒すと毒キノコになり、触れると命が減る

サウンドシート解説

前回の「ダライアス」に続き、サウンドシートの第2弾。今回は「源平討魔伝」を取り上げてみた。ゲームの内容がストーリー重視なので、サウンドシートもドラマ風に仕上げよう！　を合い言葉に気合を入れて製作しました。

VOICEを入れるタイミングにもこだわったつもりなので、その辺も楽しんで下さい。特にA面の4曲目「義経のテーマ」は、景清の壮絶な戦いがサウンドから飛び出してくるようなリアルなデキなのでじっくり聞いてほしい。

B面は「弁慶のテーマ」が臨場感たっぷりに仕上がった。サウンド全体と弁慶のVOICEが緊張感を前面に押し出し、低音の響きが絶体絶命の雰囲気を感じさせる。

と、まぁ～聞きどころたっぷりのサウンドシートなんで、プレイヤーを持ってない読者諸君も持ってる友達を捜して是非とも聞いてね。

VOICEの一部を紹介

安駄婆

「ありがたや」

「先はながい」

「気をつけなされ」

「風前のともしび」

「ひやっひやっひやっ」

景清

「諸行無情」

「必殺！旋風剣。いや～」

「ウワー」

義経

「殺してしんぜよ」

SIDE A

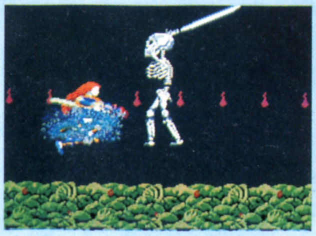
1. デモ～コインクレジット～オープニング



2. 横モードテーマ



3. BIGモードテーマ



4. 義経のテーマ



5. 琵琶法師のテーマ



6. ボーナスステージ



SIDE B

1. だじゃれの国



2. 平面モードテーマ



3. 弁慶のテーマ



4. 頼朝のテーマ～エンディング



PC Engine FAN 12月号 とじこみ付録



恋人ジェニファーと迷い込んだ館。そこは目をそむけたくなるようなモンスターの巣食う呪われた館だった。仮面の精に守られ彼が最後に見たものは？

2月発売予定
ナムコ
6800円(税別) 4メガ

おぞましさの中に不思議な爽快感のあるゲームを移植

ゲームセンターでその内容やグラフィックで特異な個性を放っていた、あのスプラッターハウスがPCエンジンに移植されることになった。なんといってもその特徴は、ドロドロ、ヌメヌメした敵キャラとその敵キャラを倒したときに飛び散る体液、そしてその音だろう。果たしてあのおぞましさがどれだけ移植されているのか？


これが彼らの迷い込んだ恐怖の館だ。PCエンジン版でもしっかり稲光や雨が再現されている

業務用・ファミコン版と比較すると…

結論から先に言ってしまうと、PCエンジン版は極めて忠実に業務用から移植されているようだ。ファミコン版では「わんぱくグラフィティ」のサブタイトルがついて内容がかなり変えてあったのでとまどった人も多かっただろう。だが、PCエンジン版ではその心配はない。

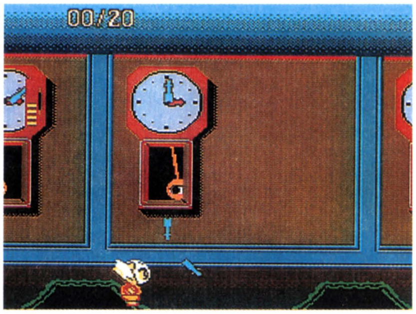
ためしにファミコン版・業務用の画面をまず比較して、その違いを見比べてみよう。

思わずあの業務用の「スコーン」という音が聞こえてきそうなエンジン版



ファミコン版

最初にファミコン版の画面を見てみよう。ファミコン版はタイトルこそスプラッターハウスで主人公はリックだが、ストーリーは業務用とはほとんど別モノになっている。なんと言ってもリックは死んでいて乙女の祈りが天に通じてリックが生き返る(／)というものなのだ。また、ライフの回復のアイテムも多数用意されていた。結局、まったく別のゲームと言えるものだ。

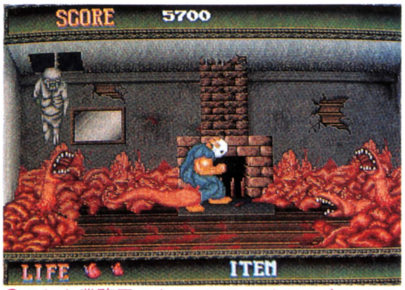


あまりオドロオドロしさはない


恐怖感というよりもコミカルさが前面に出ている

業務用


上のファミコン版と比較するとそのゲーム内容の違いがはっきりわかる



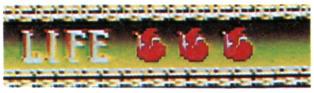
これも業務用のもの。ステージ１のボス、ヒル

さて、次は業務用だ。この業務用がもちろんオリジナルとなるゲーム。ゲームセンターでプレイしてみて、妙な爽快感を感じた人も少なくないだろう。そして、逆にそのオドロオドロしさに抵抗を覚えた人もまた少なくないはずだ。それだけ個性がキツイということか。

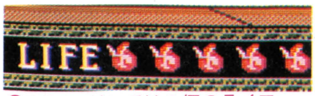
ゲームの目的は主人公リックが彼女のジェニファーと迷い込んだ先が呪われた館で、連れ去られたジェニファーを救うべくモンスターと戦っていくことだった。

PCエンジン版の画面はこうなった

さて、問題のPCエンジン版だ。先にも触れたように基本的には業務用と同じもの、と言ってさしつかえなさそうだ。ただし、細かいところをチェックすると、背景のグラフィックが手直しされているようだ。これはプレイ自体には何ら影響はないだろう。また、業務用ではアイテムの武器の中にオノがあったがPCエンジン版では他の武器に変えられているようだ。だが、これらは容量の差があるからしかたがないことだろう。画面上でわかる違いは、今のところこの程度だろうか。つまり、業務用をプレイしているのと同じ気分が味わえると言うことだ。画面写真を見れば納得できるだろう。



⬆ライフが心臓で表されてるのだ



⬆PCエンジンでは５個のライフ

画面説明

ここで画面上の各表示について触れておこう。業務用をプレイしたことがある人なら違いはないので説明は不要かもしれない。また一度もプレイしたことがなくても、とまどうことはないほどシンプルな表示だ。プレイする際に違う点は業務用ではライフ表示の心臓が3個（難易度設定により4～5個のところもあったが）PCエンジン版では上限が5個となったことだろう。だがそれでもかなり楽になったとは言えない。



スコア
もちろん敵を倒すことで得点がアップする。

残りライフ
ライフはなんと心臓で表示されるのだ。

残りリック数
リック愛用のホッケーマスクの数で表示。

所持アイテム
行く先々に用意されているアイテムを拾おう。

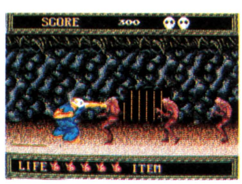
攻撃の基本はパンチとキック。そしてアイテム使用

やはり業務用と、大差はないようだ

攻撃の方法ももちろん業務用と大差はないのだ。ビシビシ敵にパンチを浴びせ、キックをカマしてやろう。そしてアイテムを手に入れたら、それを使うのは当然だ。違いは操作がパッドになっただけ。

パンチ・キック・ジャンプ

まずは、基本的な肉体による攻撃から紹介する。パンチは一番基本となる攻撃だ。一番弱いザコなら一撃で倒すことができるが敵に近寄る必要があるので反撃を食らいやすいのだ。次にジャンプ。これは直接敵を攻撃するテクニックではないが倒せない敵をよけたりジャンプキックをする際に必要。キックにはしゃがみキック・ジャンプキック・スライディングキックの３種類がある。重要なのはスライディングキックだろう。



⬆デッドマンの顔面にパンチが命中。緑色の体液がドピュッと飛び散る

パンチ


⬆立った状態での基本攻撃がパンチだ。アイテムを持っているとパンチは不可能

ジャンプ


⬆ジャンプで敵をよけることもできるしジャンプキックもできるわけだ

しゃがみキック


⬆しゃがんだ状態での攻撃がこれ。敵の攻撃をかわしつつケリが入る

ジャンプキック


⬆ジャンプからの攻撃でこれになる。時と場合に応じて使いわけよう

スライディングキック


⬆リックの必殺ワザがこれだ。すべりながら敵をなぎ倒していく

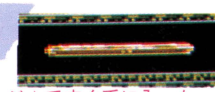
アイテム使用

リックの攻撃の強力な手助けとなるのが様々なアイテムだ。PCエンジン版で今のところ存在が確認されているのが角材・ナタ・ショットガンの3種類。業務用ではその3種に加えてオノ・スパナ・石ころ・モリなどがあったがそのうちオノは、ナタと似たものなので姿を消しているという。と言うことはスパナと石ころは拾って投げつける武器なのでどちらかは削除されるかもしれない。

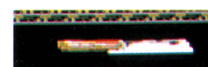
では上記3種の武器の効能を説明しよう。一言で言えば角材とナタは性格的な差はない。しかしグラフィック上は全く違うのだ。つまり角材は敵を砕き、ナタはたたき切るというぐあいだ。次にショットガンだが、これは使用回数に制限がある。もともと弾丸を発射する武器なのだから当然といえば当然だろう。使用には心してかかりたい。うまく使えば絶大な威力を発揮するに違いない。


⬆業務用ではアイテムの中に含まれていたオノ

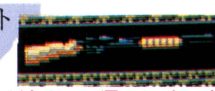
角材


⬆ステージ１ですぐ手に入った

ナタ


⬆ステージ２ではこれがないと…

ショットガン


⬆２丁をどうやって運ぶかがカギ

角　材


⬆角材を持つとリーチが伸びて敵の攻撃を受けにくくなって破壊力も増すのだ

ナ　タ


⬆ナタも敵に対する攻撃の特徴は同じだ。ただ敵をたたき切るといった感じだ

ショットガン


⬆業務用ではビギーマンとの対決には欠かせなかったが、PCエンジン版では？

※画面は開発中のものです

ゲームの雰囲気を少しだけ紹介

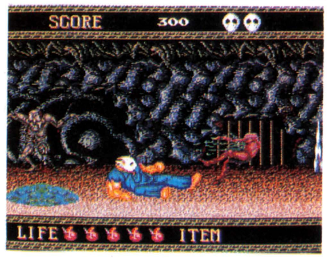
お待ちかねのステージ紹介だ。ほんのさわり程度で申しわけないが、これを見た限りでは業務用そのものと言っても過言ではないのがわかるハズ。
動きもスムーズだ。

ステージ1



角材でたたきつぶされるデッドマン

必殺のスライディングキックさく烈



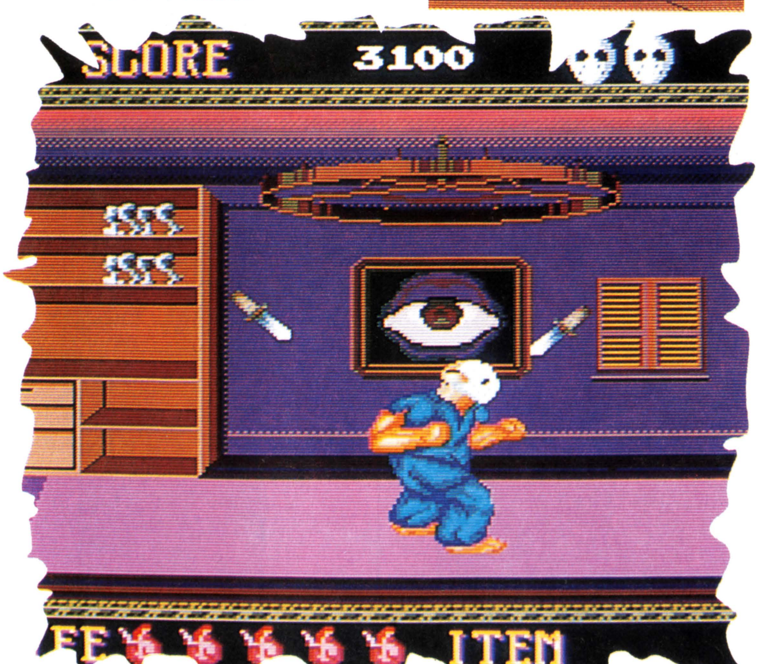
ステージ1では武器として角材が手に入る。このステージは比較的難しくはなかったので12ページのヒルの部屋にも楽に行けたが、PCエンジン版では果たしてうまくたどり着けるのか？

ステージ2

出現する敵キャラはステージ1と大差はない。しかし、ウォーターデッドと水針球とが複合で攻撃してきた地下の水路は、案外泣かされたものだった。そして、何と言っても驚かされたのはこのステージのボスだろう。なんと部屋の家具などが攻撃してくるのだから。つまり、ポルターガイストなのだ。

体液を散らし首をとばすデッドマン

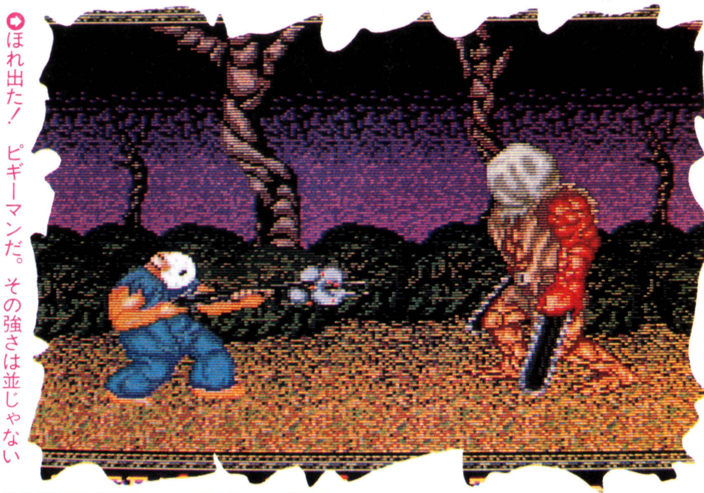




ここがステージ2のボス、ポルターガイストの部屋だ

ステージ3

はっきり言ってこのステージで、言い換えればここのボスであきらめてしまった人も多いのでは？ そう、あの不死身のピギーマンだ。当然PCエンジン版にも登場する。ここで業務用のウラミを晴らせ！



ほれ出た！ ピギーマンだ。その強さは並じゃない

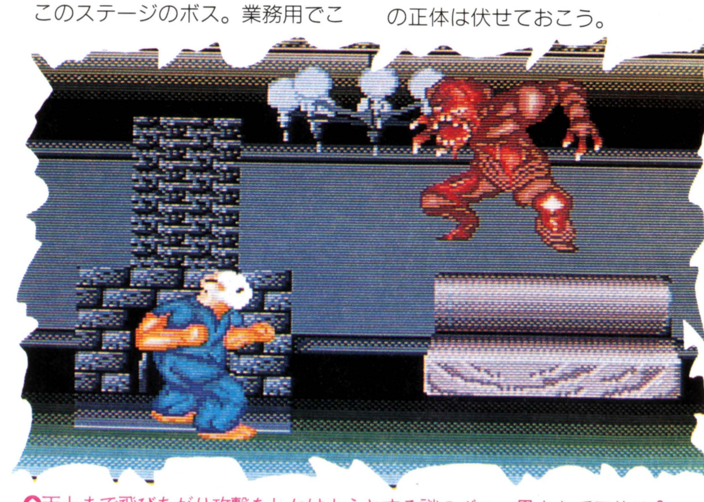
ステージ4

ステージ4での見ものは、やはりミラーリックだろう。鏡を破って飛び出してきたときの恐怖感、演出はなかなかのモノだった。なにしろ自分と同じ姿の敵キャラを相手に戦うのだから。



ミラーリックは鏡に写らないのだ

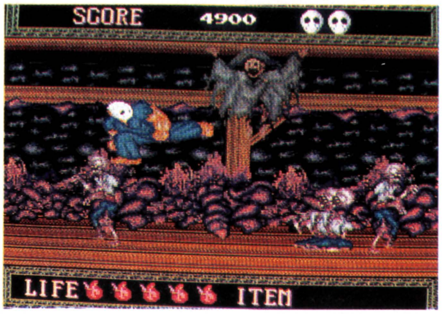
さて、このゲームの謎の1つがこのステージのボス。業務用でここまでたどり着いた人なら知っているだろうが、ここではあえてその正体は伏せておこう。



天上まで飛びあがり攻撃をしかけようとする謎のボス。果たして正体は？

ステージ5

業務用ではこのステージ5は、なかなかバラエティに富んでいた。たとえば右の写真のマスターデッドとリバイバルデッド。マスターデッドが呪文を唱えると倒したはずのリバイバルデッドが再び復活してしまうのだ。他にも落とし穴のトラップや、ちぎれた手首が飛び跳ねる部屋なんてのもあった。また、頭上を舞うジョーカーに気を取られていると背後から絵画の攻撃を受ける部屋も面白い趣向だ。



マスターデッドを倒さないと…



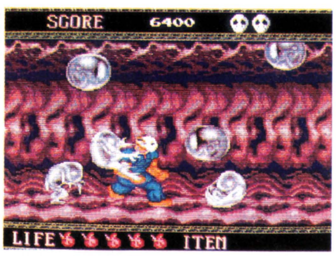
壁の絵の視線が気に…



突然現れるイヤな奴だ

ステージ6

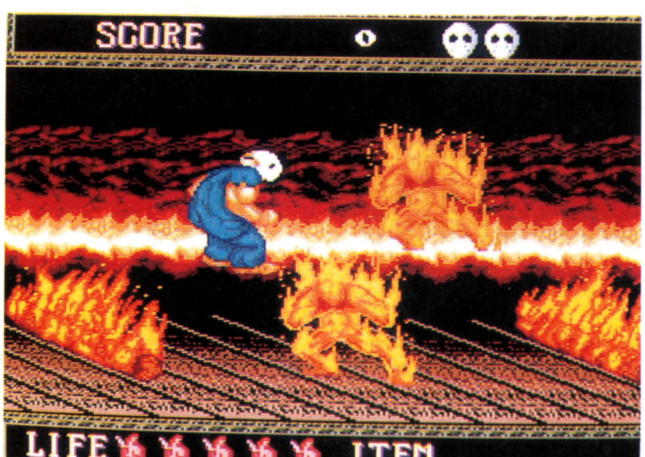
前のステージ5とはうって変わって下の写真の画面が続くステージだ。このドロドロした洞くつは胎内洞という。胎内というだけあって卵から生まれる敵がガンガン出現したものだ。この敵をよく見て見るとザコ中のザコ、デッドマンの子供のような姿をしている。デッドマン、つまり死者の子供が卵から生まれる、という設定はなかなかユニークだ。この敵はリックの背に赤ん坊のようにしがみついてきて振りはらうのに苦労したものだった。



次から次へと生まれ出る

ステージ7

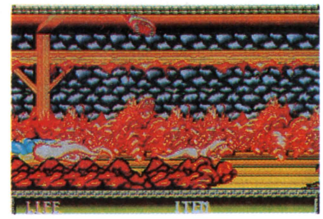
ステージ7がゲームの最終面だ。炎に包まれた木材、そして敵がリックに向かって突っ込んでくる。果たしてこの先に待つものは何なのか？　きっとゲームをクリアするとわかるだろう。

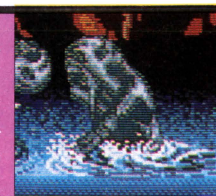
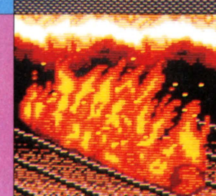


現れる敵全てが炎に包まれているのはなぜ？

出現する敵キャラたち

ここでは、今までに確認されている敵キャラを14種類紹介しておこう。業務用ではまだまだ数多くの敵キャラが存在していた。その敵キャラたちがどれだけ移植されるのかも楽しみの1つ。また、その敵キャラが体液を飛び散らせてやられるのがどれだけ再現されるのか？　楽しみはつきない。


この巨大なヒルも登場してほしい敵キャラの1つだ

デッドマン		ザコ中のザコ。派手に体液が飛び散る	ウォーターデッド		ナメてかかると痛いめにあう
ジョーカー		上からガイコツを落としてくる	水針球		自らは攻撃してこないのだが…
マスターデッド		一声でリバイバルデッドを復活させる	リバイバルデッド		倒しても倒しても生き返る不死身の奴
ミラーリック		リックのドッペルゲンガーだろうか	絵画		油断すると背後から攻撃してくる
炎に包まれた敵		突然目の前に飛び出しまた去っていく	炎の木材		ただ炎にまみれてころがってくるのだ
卵から生まれる敵		業務用のように赤ん坊の声がするか？	ピギーマン		ゲーム中で最も象徴的「？」な敵か
ポルターガイスト		何が、どこから攻撃してくるかが問題	？		ストーリー中のドンデン返しの一つだ

New Special タイトー新作特集

1st

タイトー チェイス TAITO CHASE H.Q.



スピードと破壊、隠された欲求が爆発する

今回のNew Specialは業務用で老舗的な存在のタイトーを特集。まず第1弾は、高級車を惜しげもなく破壊し凶悪犯を逮捕するチェイスH. Q.だ

あのカーチェイスがPCエンジンでよみがえるか

追跡し、破壊し、そして逮捕。ゲームセンターで力いっぱいハンドルを握りしめ熱くなった、あのチェイスH.Q.がPCエンジンで登場する。走る札束とも言える高級スポーツカーを惜しげもなくスクラップに変身させ凶悪犯を逮捕するのがゲームの目的。果たしてPCエンジン版であの興奮がどれだけ再現されているか、今回じっくり紹介してみたい。

ゲームの構成は5ステージで構成されているが、一定の条件をクリアするとエクストラステージにチャレンジすることができる。操作面では基本的にハンドルとシフトレバーの操作をパッドで全ておこなえるようになっただけで、画面を見ても大きな違和感はない。実際に操作してみてもターボを効かせるためにセレクトボタンを押すのが少々面倒な程度だ。タイヤスモークをあげて加速していくさまは業務用のときの迫力を思いおこさせる。音声合成機能も付いているぞ。


○これは業務用の画面。車から炎が燃えさかり迫力がある


○こちらはPCエンジン版の画面。上部にメーターやギアポジション等が全て集中してレイアウトされたのですっきりしたイメージ。誤認も少なさそうだ


○これも業務用の画面だ。ヘリコプターがなかなかカッコイイ

PCエンジンではここが変わったぞ

さて、実際のゲーム画面を業務用の画面と比較しながら紹介しよう。

まず業務用ではターボや敵車との距離の表示が画面の上下左右に散らばっていたのが、PCエンジン版では画面の上部にまとめられた。そして一瞬で認識しなければならないタイムやギアポジションは大きく目立つようになっているので安心だ。

次に自車に関してだが、業務用に比べてかなりこぢんまりした印象をうけたが、車をぶつける爽快感は失っていないから大丈夫だ。また、分岐点では仲間のヘリコプターが現れて正しい道を示してくれたが、PCエンジン版では矢印が出るのみで、地形のアップダウンもなく平坦になってシンプルになっている。ここで画面のちらつきがあるのが残念。

最後に車線についてだが、PCエンジン版では全て3車線の舗装路となっていて、ときどき路上に障害物がおいてある。業務用は2～4車線で不整地があったりしたのを考えると少々寂しい気がするが、雰囲気は十分伝えているだろう。音楽も気分を盛り上げてくれることうけあい。


○これはPCエンジン版。ちょっと殺風景なのが残念


○業務用では分岐点がいかにも運命の分かれ道といった感が


○基本的には3車線の舗装路が続き、ときどき障害物が出現


○この画面は4車線だが2車線の不整地等もあったりする



相対距離、速度計

相対距離とは自車と犯人の車との距離を示したものだ。このメーターを見ていればターボの使いどころがわかる。

ギアポジション、残りタイム、ダメージ計

ギアのハイ・ローは緑と赤で色分けされているのですぐにわかるハズ。残りタイムは重要なものだから最も目立つように大きく表示されている。そしてダメージ計は犯人の車のダメージ度を示すもので緑から黄、赤、と変化していく。

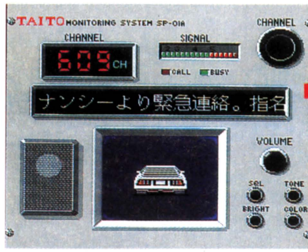
ターボ、ステージ、スコア表示

画面左側にはこれらのものが表示される。ターボは3回まで使用可能。爆発的加速が得られる

逃げる犯人は凶悪なヤツらばかり。さあチェイス開始！

それではゲームの流れを追いつつ画面を紹介していくことにしよう。

各ステージはオペレーターのナンシーから緊急連絡が入ることからはじまる。彼女から犯人の罪状と逃走車の特徴を伝えられたら追跡開始だ。各ステージはタイム制で、時間内に犯人を発見できなければゲームオーバー。うまく発見できれば時間が延長される。犯人の車は矢印で示されるので、体当たりを食らわせるのだ。ダメージ計がいっぱいになれば逮捕できる。



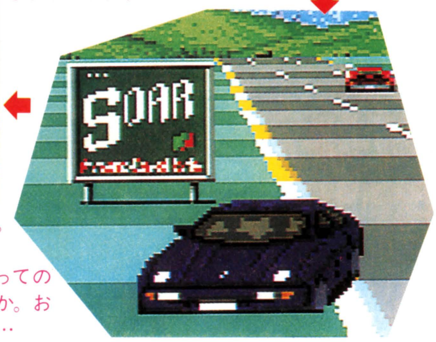
○この画面で犯人の車の特徴を把握する。ナンシーの声もしっかり聞くことができ、トニーの返事もＯＫ


○画面が変わり追跡開始。車はグングン加速する


○おっと、一般車に接触しちまったい



○あら〜っ、カンバンが目の前に……



○スピンしてしまった……。無念。この間にも犯人の車はどんどん遠ざかってしまう……



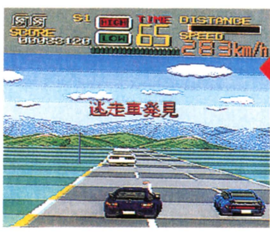
○ホレ、ジャマジャマ。オレは警察だよ。道をあけなさいっつ〜の



○まだスタート直後だと犯人との距離はこれだけの差が開いているが……



○ゲージがここまでくれば犯人の車を間もなく発見できる



○おおっ、あれがナンシーから連絡があった車ではないか


○こちらの停車命令を無視するとはちょこざいな


○そ〜かい、どうあっても止まらない、ってのか。上等だぜ。受けて立ってやろうじゃねえか。おめ一の車をスクラップにしてもいいんだな……


○そ〜れ、もう一丁。あと一息だぜ。いいかげん観念してお縄をちょうだいしろい



○ふっふっふ、どーだ、まいったか。オレ様の腕をなめんなよ。これにて一件落着

以降のステージにも高級スポーツカーが登場

ステージ2以降も、もちろん凶悪犯が高級スポーツカーに乗り込み逃走を図ろうとしている。ステージを追うごとにドライビングテクニックの優れた奴らになっていくので追跡は厳しくなっていくだろう。さらに、路肩にある建物や木などの障害物も大きくなり接触しやすくなっているのだ。しかし、それでも追跡していくのだ。

それではステージ2以降の犯人の使う車と、追跡のシーンを少し紹介しておこう。

真の平和が街にやって来るまで追跡を続けるのだ！

ステージ2

ステージ2の車は黄色いスポーツカーだ。ステージ1の車に比べてスピードやテクニックが勝っている。


○割りと黄色の車は目立つ


○道路まじかに迫る巨大な石柱。これに接触したら致命的

ステージ3

このステージは銀のスポーツカー。ステージ2よりスピードがより速くなっている。障害物にも注意。


○これは西ドイツの名車では？


○凶悪犯の乗る車に後ろからぶつかるとスピードダウンする

ステージ4

ステージ4は青のスポーツカー。今までのどの車よりもスピードが速い。コースもカーブが多いのだ。


○こいつは、めちゃ速い


○ステージ2の石柱以上にデカイ鉄塔。思わずビビッてしまう

2nd

植民星ル・タウを救え

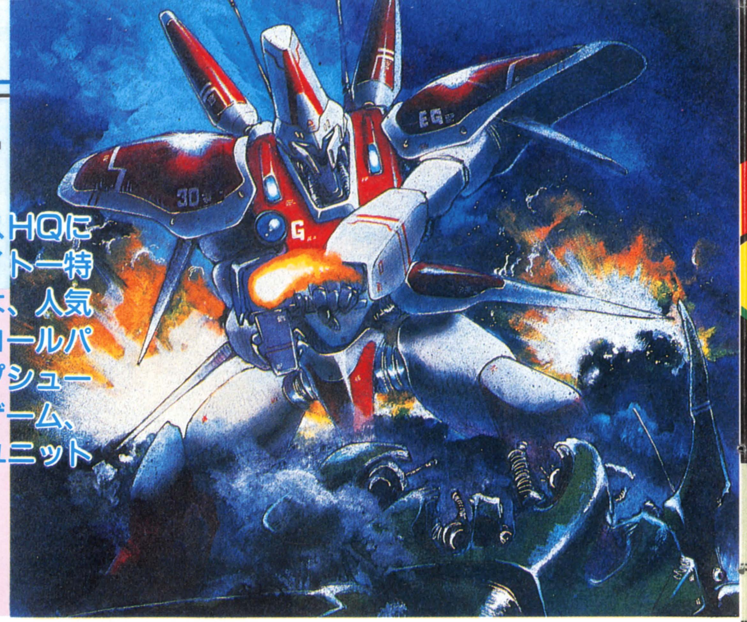
ヘビー・ユニット

HEAVY UNIT

A TREMBLING WORLD IN ITS PATH!

12月22日発売予定　6600円(税別)３メガ

チェイスHQに続く、タイトー特集第2弾は、人気の横スクロールパワーアップシューティングゲーム、ヘビー・ユニット



まさに業務用そのままの移植レベル

ほんの少し前に業務用として、ゲームセンターで活躍していた「ヘビー・ユニット」がはやくもエンジンに登場。近頃の業務用ゲームの移植のスピードの速さには舌を巻いてしまうね。

さて、ゲームシステムは、オーソドックスな全5面の横スクロールパワーアップシューティングゲームだが、その難易度とバランスの良さから、「かなり楽しめるゲーム」として人気があったゲームである。

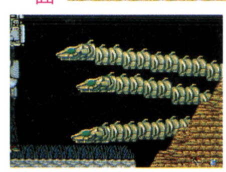
気になるのは、移植の完成度であるが、まあグラフィックの点で、業務用よりも劣ってしまうのはハードの性能が違いすぎるせいなので仕方がない。だがPCエンジンのグラフィックとしては高い水準にあるように見うけられる。それに加えゲームの基本的システムや遊び勝手、難易度設定などは、業務用と比較したとしても決して勝るとも劣らない高い水準を保った仕上がりとなっており、タイトー技術陣の苦労が伺われる。特に、1面序盤から見ることができる斜めスクロールや各面に待ちうける、大きめの雑魚キャラ達、ボスキャラ達は迫力があるぞ。



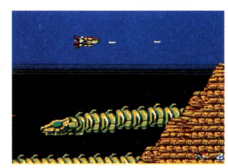
これがエンジン版の４面のボス



これは業務用の４面のボスどう違うかな…？



１面の初めのほうにある斜めスクロール地帯。オクロンがとても怖い



怖いながらも抜け切ったところ。いきなり青空が広がっている

とても親切設計なフリーコンティニュー制である



アイテムを取ってパワーアップ

このゲームの主人公は、ヘビー・ユニットという名の戦闘機である。ショットとミサイルの2つの武器を持っておりパワーアップできる。

アイテムは敵から奪え

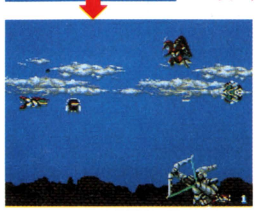
時たま、白っぽい色をしたアイテムキャリアという名前の敵が出現し、三日月のような円弧を描きながら、自機に向かって接近してくることがある。この敵を攻撃すると、一撃で破壊することができ、しかもそのあとにはアイテムが必ず出現する。

実はこいつが、主にパワーアップアイテムを隠し持っている。

ただ、こいつの他にもたまに、アイテムを持っている敵もいる。異常にカタイ敵などが怪しいぞ



これが、アイテムを常に隠し持っているアイテムキャリアである。攻撃力はない



この敵を倒すと、アイテムが手に入る



変なキャラクタが変なアイテムを持っている

アイテム全リスト

パワーアップアイテムは全部で5種類ある。

ここでは、その5種の各アイテムを取った際に起こる効果の全てを紹介しよう。どれをとっても、損になるようなマイナスアイテムは、ひとつもない。

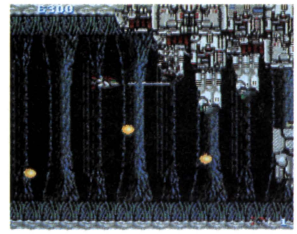
S	SPEED UP	このアイテムをとると、自機のスピードがアップする。上限がないので、取れば取っただけスピードが上がる。
P	POWER BOOSTER	取るたびに攻撃力（ショットパワー）が１段階アップする。最大、３段階までパワーアップする。
B	SHIELD UNIT	エナジーシールドを展開する。ひとつ取るにつき、敵弾３発分を耐えることができる。取った分だけ耐久力があがる。
T	TRANS FORMER	戦闘機形態からロボット形態、またはその逆に変形する。変形すると、自機の攻撃パターンが変わる。
E	EXTEND PLAYER	１UPアイテム。自機のストック（残機）が１機増える。ちょっとやそっとじゃ出現しない。

シーン3までのオイシイところを紹介しよう

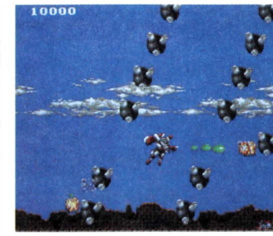
SCENE 1は敵基地外縁部、SCENE2は地下原生植物地帯、SCENE3は旧地下開発プラント、SCENE4は異常生物地帯、SCENE5は敵基地中心部、というように、このゲームは5つのシーン＋αによって構成されている。

各面はそれぞれ、なかなかにおもしろい面構成をしている面がとても多く、そして全体的に、奥行きを感じさせるような、美しい背景グラフィックが多い。

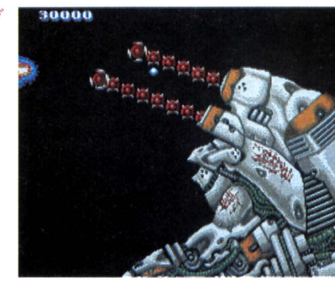
それでは、全5シーン＋αのうちの前半の3シーンのポイントとなるみどころある場面をピックアップしてその移植のできばえを紹介していこう。



⊙前半戦で砲塔の攻撃が激しい



⊙連射をし続けないと、モームに射ち負けてしまうことがある



⊙ボス・デスブリンガーだ!!

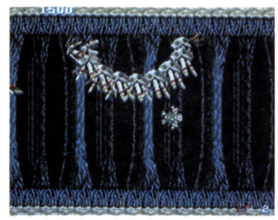
○ シーン1

ここから、敵基地に突入することとなる。ここには各種の防衛機能を持ったメカが配置されている。

なかでも、最初のあたりで突然突進してくるどくろが結集したような、アクセルに手をやかされる。



⊙下からアーチャーがへビー・ユニットを狙う

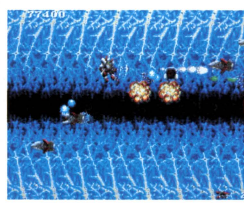


⊙まるで、シャコのように見える敵キャラもいる

○ シーン2

このシーンは広大な地下空洞に広がる植物地帯。

この面の途中で上下3画面分ぐらいスクロールする広い空洞の場面がありこの面のネックである。



⊙2面の初めのほうの奥行きのある美しい背景のシーン



⊙2面中ほどにある、かなり広い地下空洞地帯での敵の猛攻

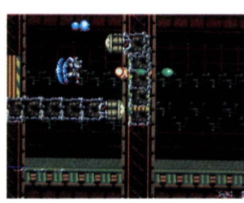


⊙前後にジャンプしては弾をバラまく、2面ボス・フラップボーン

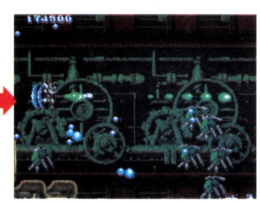
○ シーン3

開拓初期段階に惑星改造のベースとされたエリア。

スピットというキャラが、縦横無尽に、かけめぐるが、左の端のほうにいれば大丈夫。



⊙敵キャラ、スピットとのスリルあふれる戦いである



⊙ヘッケルは、たまにバリアアイテムを持っていることがある



⊙フロートフォートレスは3面のボス。かなり強いぞっ!!

戦闘機からロボットへ

この、トランスフォームアイテムをとると自機が飛行機からロボットへと変形する。ただ変形するだけではない。飛行機状態と、ロボットの状態では攻撃形態が違うぞ。



⊙前後からの弾はかわしやすいが、いかんせん攻撃力が弱い



⊙かゆい所に手が届くホーミングが頼もしい

全2種3段階のパワーアップ

戦闘機形態のパワーアップは自機前方を広範囲に攻撃することができるようになる拡散攻撃型である。

そして、ロボット形態でのパワーアップは自機の前を一直線に、集中して攻撃できるようになる前方集中攻撃型である。

	標準装備	第1段階	第2段階	第3段階
飛行機型	 まだ標準装備のため前方に1発しか撃てない	 弾が前方に3発、一直線に飛び、ミサイルも出る	 従来とはすこしちがったタマを3発発射する	 これが最強段階の状態 前方に5発、上下2発
ロボット型	 何も無い状態のロボット型	 この段階からミサイルがホーミングする	 少しタマが太くなりミサイルのスピードもアップ	 最強段階。ホーミングミサイルが勝手に敵を狙う

自機を操りフィールドを切り取れ!!

3rd

ヴォルフィード

VOLFIED™



動きまわる敵をかわして、フィールドを切り取り陣地を増やす!! あの往年の名作であるQIXがシステムも新たにパワーアップしてキミに迫る！

12月27日発売予定　6600円(税別) 3メガ

早くもPCエンジンに移植

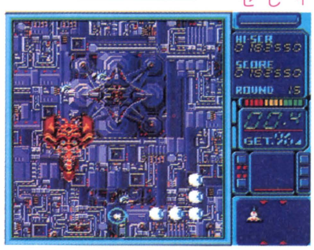
数年前業務用でヒットしたQIX(クイックス)を知っているかな。このヴォルフィードはそのQIXを新しくリメイクしたゲームだ。今年の夏からゲームセンターに出回っているので、プレイした人もいるはず。

内容は一言で言えば陣取りゲーム。ラインを引いてフィールドを切り取っていくというラウンドクリアー型のゲームになっている。

そのヴォルフィードが早くもPCエンジンに移植。移植度はかなり高く、業務用はフィールドを切り取ると、その部分は上から流れるように次ラウンドのグラフィックにチェンジするのだが、エンジン版はそれを忠実に再現している。



○これは業務用の画面。フィールドは縦の長方形の形をしている。画面下部に何パーセント切り取ったかを表示



○エンジン版のフィールドは正方形

カンタンなルール

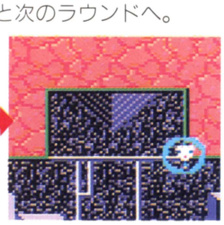
プレイヤーは自機"スキャナー"を操作してフィールドを切り取っていく。フィールドを動きまわっているボスやザコキャラに接触するとミスになる。ボスは体当たりの他に弾を放ってくるので気をつけないとやられてしまう。フィールドの75パーセント以上の面積を切り取ると次のラウンドへ。



○グリーンのライン上はシールドが張られ安全



○離れるとシールド解除。囲むように切り取ると…



○自分の領域になる。このようにして領地を増やす



○切り取り中、敵に触れるとミス



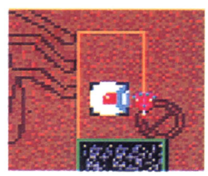
○75パーセント以上フィールドを切り取ると面クリア

アイテムでパワーアップ

フィールドにはラギュラ、ヴァルサ・ラギュラ、ゾルファーと呼ばれる丸いカプセルがちりばめられている。これを自機で囲むとアイテムが出現。囲み終えた時点でアイテムを取ったことになる。レーザーが撃てたり、スピードアップしたり6種のアイテムで有利なゲーム展開が可能になる。



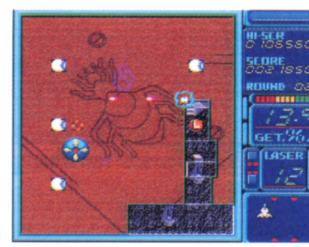
- **レーザー** ザコを破壊できるレーザーを撃てる
- **スピードアップ** 自機の移動スピードが速くなる
- **タイムストップ** 全ての敵が一定時間ストップする
- **クラッシュ** これを取るとザコが全滅する
- **1up** 自機"スキャナー"が一機追加される
- **スペシャル** ボスを倒せる特殊なレーザーが撃てる



○フィールドにちりばめられている丸いカプセルを囲んでしまうと…



○アイテム出現！囲めば自動的にそのアイテムを取ったことになる



○レーザーを取ってザコを攻撃！これだけでミスの確立が少なくなる

ラウンドは全部で40

各ラウンドにはボスと数匹のザコキャラがフィールドを始終動きまわり、スキャナーを苦しめる。業務用は全16ラウンドだったが、エンジン版は全40ラウンドになっている。美しいフィールドグラフィックにみとれているうちにミスしてやられないように。

ROUND2



○○巨大なクモがボス。ボールに変形してあちこち動きまわる

ROUND8



○○ザコキャラが多い。ボスの変形が不気味

ROUND13



○○メカニカルなフィールド。テントウムシが突進してくる



かわいいキャラがGoo!!

THE NEWZEALAND STORY

4th

'90年2月発売予定　価格未定　容量未定

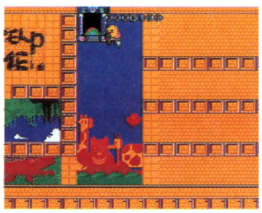
タイトー特集の最後を飾るのは、業務用で女の子にもウケた、かわいいキャラが登場するアクションゲームだ!!

難易度高めのアクションゲーム

パッと見ると、原色がバシバシ使われた派手なグラフィックと、かわいいキャラクタで、親しみやすそうなアクションゲームに見えるが、見ただけではわからないのがゲーム。意外や意外／　これがけっこう難しく、閉じ込められたガールフレンドを助けだすという単純なストーリーからは想像できないほどに、難易度は高め。そんなゲームが今回PCエンジンに移植される。グラフィックも難易度もそのままに見事な移植ぶりだ。



○これが業務用の画面。きれいだ



○PC版も負けず劣らずきれいにできている

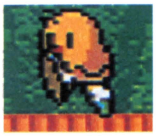
キャラクタがかわいい

なんといっても、キャラクタのかわいいことがこのゲームの魅力だ。画面をちょこまか動き回る主人公の「ティキ」はもちろんのこと、敵キャラまでがとにかくかわいい。ボスも憎めないかわいさ。

主人公ティキ♡



○キウイのティキ

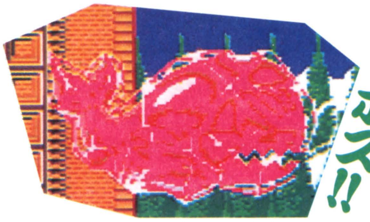


○ジャンプする

敵キャラもかわいい!!



○これは敵のほんの一部。でもかわいさが伝わってくるでしょ



ボス!!

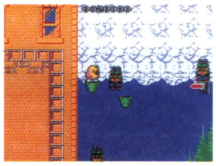
○なかなかボスも憎めない存在だ

カラフルなステージ

ステージ構成は、いくつかの世界があり、その世界がまたいくつかのステージに分かれているという、遊びごたえ十分の構成だ。さらに、グラフィックがとってもカラフルで、PCエンジンにピッタリのゲームといえる。



○さあ、これがスタート地点の動物園だ



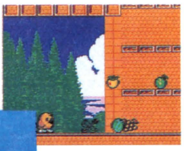
○きれいな景色。これがニュージーの世界だ



○こんなステージもあるぞ。多種多様だね

アイテムも豊富!!

アイテムが豊富なことは、アクションゲームの絶対条件。もちろんこのゲームもその条件を満たしている。取れば得点となるアイテムだけでも何種類もあり、武器も弓矢や水鉄砲、それにボンバーなどなどたくさん。そしてその数多いアイテムの中でもひときわ目を引くのがバルーンだ。乗ればふわふわ空中を飛べるぞ。



○取ると得点が得られるアイテム。種類も数多いぞ



○敵の乗り物を奪って乗った!!



○必殺水鉄砲!!水中でのみ使うことができる、珍しい武器

タイトー中央研究所第2開発部より

今回紹介した4つのタイトーのゲームは、すべて業務用から移植されたものだ。そこで、それぞれのゲームの開発者に、開発時のエピソードや苦労点などをうかがった。

●タイトーチェイスH.Q.
開発当初、完成時の1/4しかなかったキャラクタを、もっと大きく表示しようと、プログラマーの確かな自信からゴールデンウィークを返上して大変更を敢行しました。そのしわよせをくらって夏休みも失ってしまいました。しかし、その甲斐あってより業務用に近い迫力のあるチェイスを表現できたと思います。ぜひ皆様に暗黒街のボス「ベン・ワウダー」（和田勉に似ているので名付けた）を逮捕して頂きたいと切に願います。

●ヘビー・ユニット
グラフィック・サウンドとも業務用に出来るだけ近づけてゆく、という態勢で移植にとりかかりました。制限されたメモリーの中で背景の遠近感を出そうと四苦八苦し、自機の変形パターンを滑らかにするために、他のキャラクタのデータを削ったりといったこともありました。

●ヴォルフィード
業務用の完全移植ではなく、「クイックス」の流れをくんだオリジナルにしました。家庭でじっくり遊んでもらえるように、また面数を増やしてこの一風変わったゲームに慣れる様な工夫をしています。1ドット単位でラインを引くとか、切り取った次の面をスムーズに出すなどという処理がなかなかハードの制約を受けてしまい苦労させられたものです。

●ザ・ニュージーランド・ストーリー
襲いかかるバグの嵐、絶望的な容量の不足の問題。何枚もグラフィックを修正し、キャラクタの動きが滑らかになるようにしました。（特にキャラクタのパターンは重視しています）眠い目をこすりながらの徹夜の連続で難易度を調整してアクションの苦手な人でも楽しめるように努力しました。（別に簡単になったというわけじゃないぞ）



大江戸を舞台に怪奇アドベンチャー

逐電屋 藤兵衛

江戸消滅をくわだてる邪教団と
逐電屋藤兵衛との戦いが始まる。
江戸の治安を守り抜け！

'90年1月20日(か)発売予定
ナグザット
6,700円(税別)4メガ

本格的時代劇アドベンチャー。舞台は花のお江戸だ

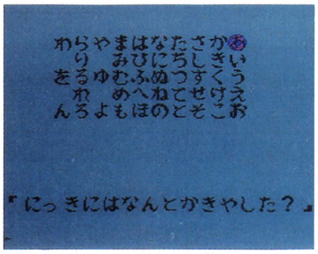
コマンド選択式の本格的アドベンチャー。MSX版の秘録首斬り館がPCエンジンに移植されたものだ。このゲームは犯人を追い詰めるというよくある推理モノではなく、主人公逐電屋藤兵衛と邪教団との戦いを描いたものだ。

ゲームのセーブは〝にっき〟コマンドによるパスワードか、天の声2でできる。

❶通常は右下にコマンドが表示される。どれを選ぼうかな？



コマンドは状況に合わせて変化する。情報をしっかり聞いておかないと移動できなかったりする



❶パスワードは短くて覚えやすい。天の声2でもセーブできるよ

❖逐電屋とは❖

元禄八年。将軍綱吉が発令した生類憐みの令により、民衆は苦しめられていた。この時代江戸を脱出しようとする人が増えて、逃がし屋という商売が生まれた。逐電屋とは完全無欠の逃がし屋のことだ。

右の小さなウインドウには現在話している人物や注目しているものがクローズアップされて表示



❶メッセージが大きな文字でとても読みやすい。情報を聞きのがすな

ゲームオーバー



❶コマンド選択を誤るとこうなってしまう場合もある。悲しいね

二之巻までの主な登場人物



江戸から人々を逃がす逐電屋。水戸の隠密松尾芭蕉に忍術を教えられている。特に人に化ける変形(変装)の術を得意とする。1度も失敗をしたことがない完璧な逐電屋だ

逐電屋 藤兵衛



材木問屋井萩屋の1人娘。邪教団の手によってさらわれてしまう1人目の犠牲者

お志津



稲荷の清蔵(香具師の元締)の娘。お志津に続いて邪教団にさらわれてしまう

ゆり



水戸の御老人の使いで江戸へやって来た。蛇ノ目屋に泊まっている。藤兵衛を陰から助ける

水戸藩士 佐々木



藤兵衛を兄貴のように慕っている。発明好きで目つぶしを発射する仕込み十手を武器にする

目明かし ひょう吉



水戸の隠密。スゴ腕だが邪教団首領来留須に首を斬られてしまう

壬生弥一郎



表むきは死んだことになっている俳句の名人。実は水戸の隠密

松尾芭蕉

序の巻？物語は爆発とともに開始された

このゲームは一之巻、二之巻というふうに四つの巻に分かれている。が、一之巻に入るまえにちょっとした導入部分のようなものが始まる。主人公藤兵衛の自己紹介から始まり、住み家を爆破され邪教団との戦いを決意するまでの短い話だが、気を抜いてプレイしていると爆発にまきこまれてゲームオーバーなんてことになるぞ。もちろんここもコマンド選択式で進めていく。

自己紹介が済むと藤兵衛の家へと場面が移り、表むきは死んだことになっている松尾芭蕉と会う。師である芭蕉からお志津という娘を逐電せよと依頼される。しかしお志津は神隠しで行方不明。邪教団とかいう一味が一枚からんでいるらしい。

◯まずは自己紹介。年や血液型などいろいろなことを聞けるよ



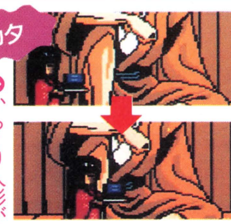
年、寛文六年生まれ29歳
職、逃がし屋（逐電屋）
趣味、大川の土手で寝る
血液型、たぶんBだろう
背丈、五尺八寸ほど
生まれ、江戸っ子
顔、なかなかいい男だと自分では思っている
服装、いつも汚い姿
腕前、忍術が使える
好みの娘、気だてが良くて力持ちで働きものの女
好きな言葉、貧乏暇なし

◯藤兵衛の隠れ家。芭蕉が逐電の依頼に来ている。しかしそのとき



◯人形から声がする。「おろか者どもめ！」邪教団のしわざかっ！



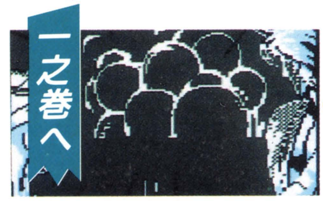


◯からくり人形が左から右へ動く。火薬の臭いが

カーッ！



◯間一髪で脱出。早く逃げないと爆発に巻き込まれてしまうぞ



◯隠れ家は崩壊。邪教団との長い戦いの始まりだ。家を返せー

オープニングのデモで首が舞う

水戸の隠密、壬生弥一郎が邪教団と戦い倒される話がオープニングのデモで流れる。

邪教団の館へ単身乗り込み、群がる敵を斬り倒しながら進む壬生弥一郎。その前に邪教団首領の来留須が突然現れた。来留須の顔に驚く壬生。そのスキを突かれ来留須の妖術、呪縛妖影斬で無残に首を斬り落とされてしまった。

◯オープニングの始まり。いきなり首が飛ぶ。うっ気持ち悪い



◯邪教団の本拠地に乗り込んだ壬生弥一郎。最初は調子いい





◯そのとき不気味な声が響きわたる。あたりには誰もいないが

◯急に目の前に邪教団首領来留須が現れた。顔は包帯に隠されてる



そっその顔は!?

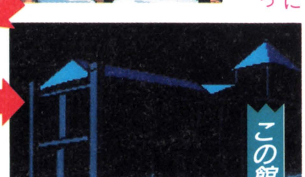


◯来留須の顔に驚く壬生。いったい何が？

呪縛妖影斬！



◯無残に首が斬り落とされる。来留須の妖術呪縛妖影斬だ



◯この館が邪教団の本拠地だろうか？　場所はどこ？

MSX版とはここらへんが違う

MSX版の首斬り館との最大の違いは、4人の殺し屋がいなくなってしまったことと三田村邸内の3D迷路がなくなったことだ。少し寂しい気もするが、全体的なストーリーには影響のないように仕上げられている。グラフィックやBGMなども多少違っているので両方ともプレイして比べて楽しんでみるのもいいだろう。



◯MSX版。グラフィックがわずかに違う。どちらが好みかな



◯4人の殺し屋の1人。どんなものでも斬る妖刀を持っている

一之巻　井荻屋の娘お志津に邪教団の魔の手が!

一之巻は伊荻屋の娘お志津の探索を中心に話が進められる。江戸の各地を転々と移動しながらお志津の行方を捜してゆく。一之巻最大のポイントは水のみ長屋だ。ここで邪教団の激しい妨害が加えられる。なぜ邪教団はお志津をかどわかしたのか。邪教団の真の狙いとはいったいなんなのだろう。すべてはまだ謎だらけだ。

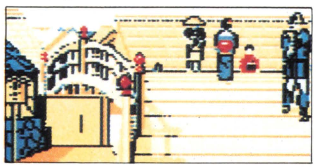
一、日本橋で芭蕉との別れ

日本橋から旅に出る芭蕉を見送る藤兵衛。芭蕉から井荻屋の場所などを聞いておこう。逐電の真の依頼者である水戸の御老人の藩からも佐々木という男が、藤兵衛の力になるため江戸へ来ているという情報も聞ける。

神隠しになったお志津の詳しい情報については井荻屋の主人であり、お志津の父でもある富佐衛門に聞くのが一番良いだろう。芭蕉を見送ったあとは井荻屋へ行ってみよう。

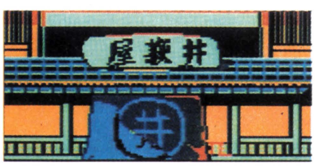


⇧日本橋で芭蕉を見送る。いろいろと話を聞いておこう


⇧忙しそうな人々が行き交う日本橋

二、井荻屋。手代と女中に聞き込み

井荻屋を訪ねたが富佐衛門は留守にしていた。とりあえず手代と女中に話を聞こう。2人の話をまとめるとお志津がいなくなったのは3日前。女中と八幡様に行ったときあやしげな遊び人風の男にすれちがいざま何かをささやかれてお志津は石と化し、そのままかき消すように消えてしまったということだ。



⇧井荻屋の前。材木を扱っている店





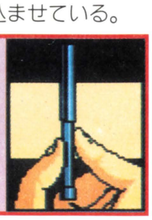
⇧手代と女中に話を聞いておこう

三、八幡様。目明かしひょう吉登場

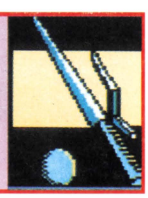
八幡様へ現場検証に行くと目明かしのひょう吉に出会った。ひょう吉もお志津の事件に興味を持っているようだ。お志津にささやいたあやしげな男の名は平八。水のみ長屋に住んでいて、ひょう吉の手下2人を張り込ませている。


⇧八幡様にひょう吉がいた。こいつもこの事件が怪しいとにらんでいる

珍兵器 1
のぞき道具。壁の穴やふすまに突っ込んで向こう側をのぞこうというもの



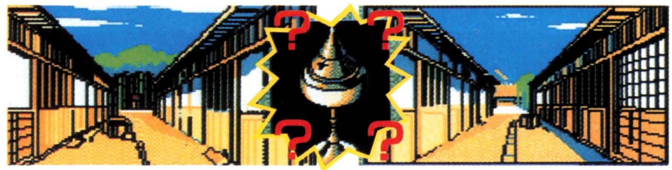
珍兵器 2
仕込み十手。十手の先から目つぶし弾が出るようになっている。使えるかも



四、?謎の水のみ長屋。お志津が…

藤兵衛とひょう吉は手下2人が戻って来ないので水のみ長屋へ行ってみることにした。しかし長屋には邪教団の罠が張られていた。不思議な香炉によって長屋の戸口が1つ減っている幻覚を見せられたり、お志津のまぼろしを見せられたりともて遊ばれてしまう。敵の邪教団にはかなり腕の立つ術者がいるようだ。

長屋の中には平八の死体もあった。まるで部屋の中でおぼれたような不思議な死にかたであった。ひょう吉の手下2人も邪教団の術に操られ、藤兵衛に襲いかかってくるぞ。


⇧外から見ると戸口は4つ。中に入ると3つに見える




⇧⇧お志津が長屋の中に。少し怪しいと思っていると紙きれに変わってしまう


⇧ひょう吉の手下が襲いかかる


⇧しかたなく防戦。とりゃ〜

五、井荻屋主人、富佐衛門事情を語る

長屋の検証はひょう吉に任せて井荻屋へ行き、主人の富佐衛門に事情を聞いてみよう。どうやらお志津が生まれたときに現れた気味の悪い包帯だらけの男に、何か関係がありそうだぞ。


⇧井荻屋には主人の富佐衛門がいた

六、平八とつながっていた人物は

水のみ長屋に戻るとひょう吉が待っていて、死んだ平八と親しかった男勘吉と会わせてくれる。勘吉の話によると平八は南町の同心竹居という男から銭をもらっていたらしいぞ。


⇧平八と同じ長屋に住む勘吉だ

七、水戸藩士佐々木と初会見

蛇ノ目屋に行って水戸藩士の佐々木に会って話を聞こう。どうやら来留須という男が邪教団の首領で、江戸を消滅させる儀式のためにお志津はさらわれたらしい。佐々木から武器をもらっていこう。


⇧蛇ノ目屋で佐々木と対面。しぶい

二之巻

二人目の神かくしはゆかり。邪教団の目的は？

お志津に続いてゆりという娘が邪教団にさらわれてしまう。二之巻はゆりの探索を中心に話が進む。見どころはくるま坂で邪教団との対決だ。福笑いの要領で人相書きを作るなんていうところもあるぞ。目や鼻や口を慎重に選んで間違えないように作ろう。

一、くるま坂にて夜の待ち伏せ

くるま坂で同心の竹居を待ち伏せよう。竹居は意外と小心者だ。2、3回軽くおどしをかけてみよう。恥も外聞もなく逃げだしてしまうぞ。



●竹居の落としたちょうちんを拾え

二、得意の変形の術で話を聞き出せ

逃げこんだ竹居を追って庵へ。藤兵衛の顔はすでに見憶えられているので女か平八に変形して邪教団や来留須の情報を聞きだそう。竹居は水のみ長屋にあったまんどらごらの香を使ってくるぞ。途中から来留須も登場する。



●竹居がこの中に逃げ込みやがった。変形の術を使って乗り込もう

どちらに変装するか？



竹居の女に変形。にたにたしているぞ。うまくいくかな

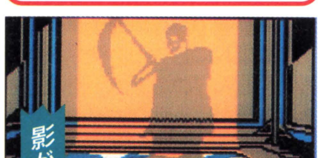


殺された平八に変形。かなり恐がっているぞ。しめしめ



●●まんどらごらの香を使う竹居。水の中にいるかのように息ができなくなっちまった。どうする





影が…

●竹居を殺した影が藤兵衛にも襲いかかって来る

三、お志津に続いてゆりまでもが

庵でのピンチを脱出して気を失なった藤兵衛は、蛇ノ目屋で目を覚ました。佐々木の話によると稲荷の清蔵の娘ゆりが邪教団にさらわれてしまった。これで2人目。



●目が覚めたのは蛇ノ目屋。まる一日寝込んでいた

四、精蔵の娘ゆりの足どりは？

ゆりのいなくなった状況はお志津のときとよくにている。同じように石になって消えてしまったということだ。しかもゆりが生まれたときも包帯だらけの男が来た。



●稲荷の清蔵に話を聞こう

五、しのばずの池周辺を聞き込み

ここでは特に重要な人物も情報も出てこない。しかしここからべんてん島やであい茶屋に行くことができる。軽くまわりの人に話を聞いて行こう。



●ゆりが良く来ていたしのばずの池だ

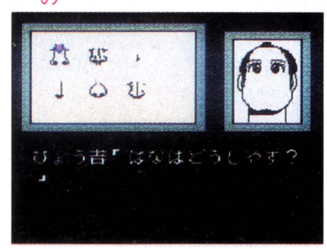
六、べんてん島で死体が。人相書きだ

べんてん島には男の死体があった。顔をよーく見て人相書きを作っておこう。右目、左目、鼻、傷、口と5つが6種類ずつあるので、その中から選んで作ることができる。何度でも作り直すことができるので安心だ。

殺された男は薬を持っているので忘れずにとっておこう。



●無残な死体。この男は誰だろう



●人相書き作成中。鼻はどんな感じだったっけかなー



●べんてん島に男の死体があった

七、下手人は伊助。深まる謎

千草寺の清蔵のところへ戻り、手下の伊助に人相書きを見せて問い詰めると男を殺したことを自白する。男の名は鶴之進。鶴之進の身元を調べてみよう。



●清蔵の手下伊助が下手人だった？

八、であい茶屋のおばば。男の名は？

であい茶屋のおばばに人相書きや鶴之進の名前を告げて情報を仕入れる。鶴之進は吉原によく通っていたらしい。なじみの遊女の名は芳野だ。



●であい茶屋のおばば。寄るなー

九、吉原で…こんなことしている場合！？

華やかな町吉原。芳野のいる店を探して話を聞こう。くれぐれも仕事を忘れておかしな行動をとったりしないように。

鶴之進に化けて芳野に近づき、鶴之進の身元を聞き出せ。邪教団との関わりは？

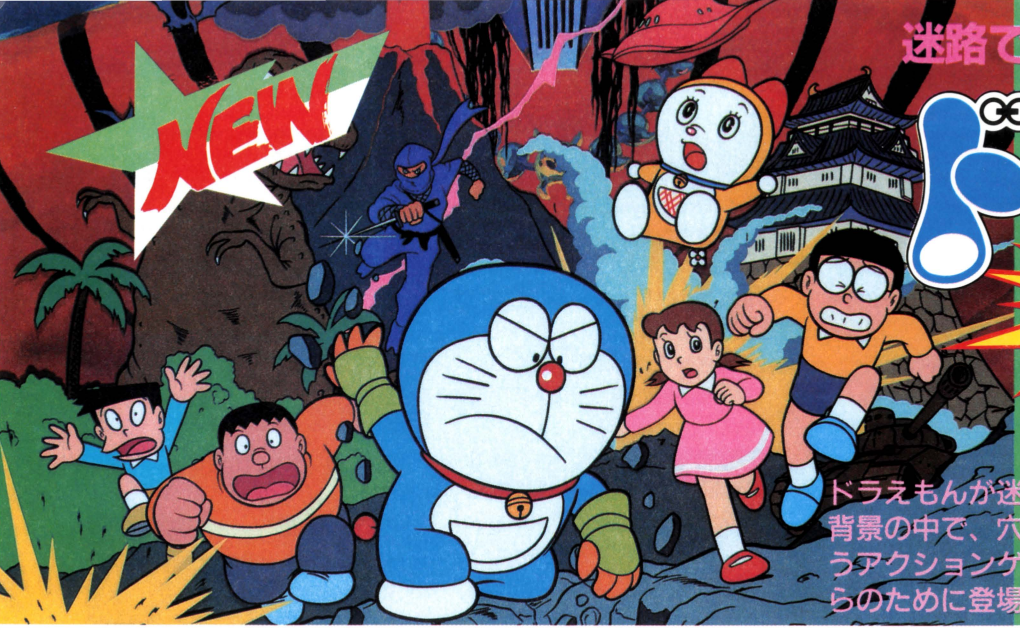


●華やかな吉原。仕事を忘れよう



●芳野を連れて2人で逃げようかな？

2人の娘はいずこに…



迷路で戦うアクションゲーム

ドラえもん 迷宮大作戦

ドラえもんが迷路のような背景の中で、穴を掘って戦うアクションゲームがボクらのために登場した!!

10月31日発売予定
ハドソン
4900円(税別) 2メガ

のび太たちを助けるために ドラ焼きを食べていく

のび太、しずか、ジャイアン、スネ夫を救うため全60面の迷路をドラえもんがクリアし、ギガゾンビを倒すのが目的となっている。



○さあ、ゲームスタート





われこそは、ツチダマ。ギガゾンビ様の手下である。なんの因果か知らないが、ドラえもん以外の仲間4人を連れていっちゃうもんね



○とにかくドラ焼きを取って集めて食べるの

面クリの条件

各面には、ドラえもんの大好物、ドラ焼きが落ちている。ドラえもんのジャマをする敵から逃げながら、ドラ焼きを集めていく。

ドラえもんが、その面のすべてのドラ焼きを集めると、鍵ゴマロックという鍵が出現する。

ドラえもんが鍵ゴマロックを取ると、いままで変化のなかったどこでもドアが光り出す。

ドラえもんが制限時間内に光っているどこでもドアに入ると面をクリアしたことになる。



○点滅するでっかい鍵が出現するので取ろう



○どこでもドアで次のラウンドへ行ける

ドラえもんの攻撃

ドラえもんは、ただ敵から逃げるだけじゃない。穴を掘って敵が落ちるのを待ち、落ちたところで埋めてしまうという攻撃だってできる。さすが22世紀の未来からやってきたロボットだ。

そのほかにも、手に入れたアイテムによっては別の攻撃ができるようになる。くわしくは下で紹介。

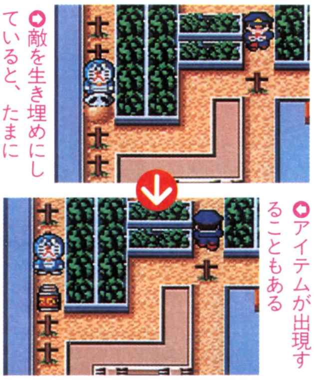


○穴を掘って、落とす
○土をかけて生き埋め
○敵は埋められてしまった

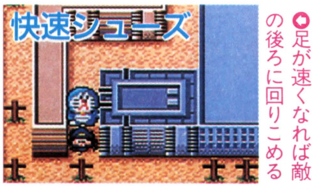
アイテムを手に入れて 攻撃力を上げて応戦

ドラえもんを助けるアイテムは敵を穴に埋めると出現するものと各ラウンドに落ちているものがある。ほとんどのものは、使用できる時間が決まっているが、もぐら手袋と快速シューズは、ドラえもんがやられるまで有効。

また、もぐら手袋と快速シューズは、取るたびに効果を増していくようになっている。



○敵を生き埋めにしていると、たまに
○アイテムが出現することもある



○足が速くなれば敵の後ろに回りこめる

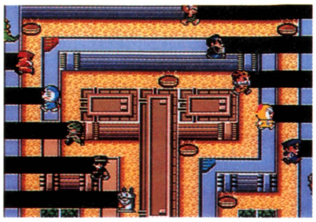


○もぐら手袋で穴を多く掘る
○もぐら手袋をたくさん取ると有利

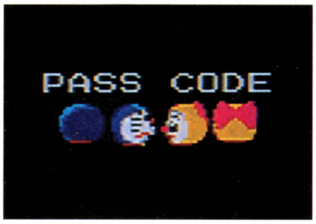
全60ラウンドは、縦横にスクロールする

全60面は、原始・江戸・戦争・現代・未来の時代設定がある。

ラウンド１は、縦スクロール。２は、横スクロール。先の面に進むと縦横スクロールの面と、だんだん複雑になっていく。



○各面が始まるときには、キャラクタが画面を横切っていく



○ゲームオーバQになってもパスコードでコンティニューできる

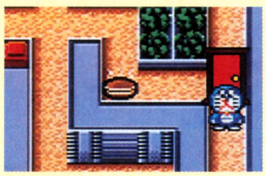
Round 1（現代）

ドラえもんが最初にプレイする面。時代は、現代。約３画面分の１面は、変なトリックもなく、それほど広くないので簡単にクリアできる。敵の出現パターンなどを覚えるための練習面といえる。

どこでもドア



画面に最初から出ているけれど、素通りしてしまう。ドラ焼きをすべて集めると出現する鍵ゴマロックを取ろう。すると、扉が開いて中に入れる。



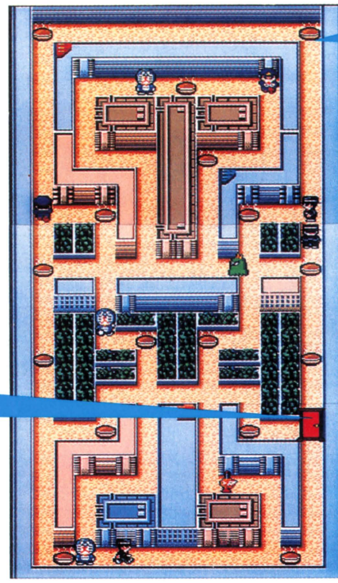
○鍵を取っていないと扉が開かない

スタートはタケコプター



○プルプルとドラえもんが着地

○プルプルとドラえもんが降りてくる



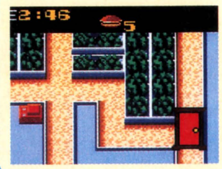
ドラ焼き



落ちているものをすべて拾って食べるのだ。ゲームの基本は、パックマンが基になっているような気がする。ドラ焼きがゲームの鍵をにぎる。



○ドラ焼きを取ることでその面をクリアできるのだ



○画面右上に表示されているのは残りのドラ焼きの数

クリアしたときにタイムボーナスとして残り時間が点数に加算される。早くクリアしよう

Round2へ

アイテム一覧表

アイテムは全部で10種類ある。そのほとんどがドラえもんの攻撃用のアイテムである。ツチダマにやられて４次元ポケットが壊れてアイテムがどこかへいってしまったという設定になっている。

アイスクリスタル



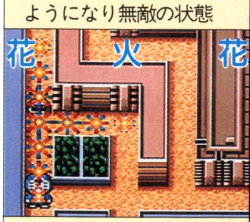
○画面が青くなり出現する敵が凍ってしまう

ひらりマント



○体にバリアがはられたようになり無敵の状態

花火花

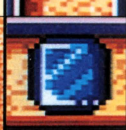


○ボンバーマンのように爆弾が炸裂する

敵を埋めると出現するもの



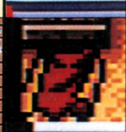
タンマウォッチ
これを取ると敵が32秒の間動くことができなくなってしまう。この間は敵に触れてもやられない



アイスクリスタル
取ると敵が氷づけになってしまい突き飛ばして破壊できるようになる。有効時間は32秒



スロー
取ることによりすべての敵の動きを普通の半分のスピードにできるようになり、敵から逃げやすい



ひらりマント
これを取ると無敵になり敵に触れてもやられなくなっしてしまう。これも32秒の間だけ有効



花火花
取ると花火のように爆発する爆弾を仕掛けられるようになる。爆弾は一定時間ののちに爆発する

各ラウンドに落ちているもの



もぐら手袋
一度に掘れる穴の数が増える。取るごとに掘れる穴の数が増える。ドラエもんがやられるまで有効



快速シューズ
ドラえもんの移動スピードが最高２倍まで取るごとに早くなる。面クリアの時間を短縮するのに便利



ヨーヨー
32秒の間穴を掘るかわりにヨーヨーを投げて敵を攻撃できる。ヨーヨーに触れた敵は一撃でやられる

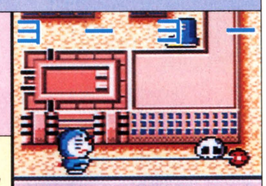


シャボン玉ピストル
敵を包むしゃぼん玉を撃てる。しゃぼん玉に触れると敵ごと破裂。しゃぼん玉にふれないと画面外へ



カチンカチンライト
冷凍光線を撃ち敵を凍らせることができるようになる。凍らせた敵は壁にぶつけて破壊できる

ヨーヨー



○ヨーヨーが伸びて敵を倒してしまうことが

しゃぼん玉ピストル



○敵をしゃぼん玉に包むことができるわけである

カチンカチンライト



○アイスクリスタルのように敵を凍らせる

前頁Round1より

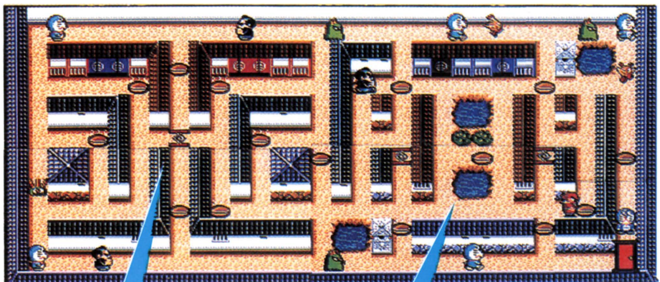
横スクロールする面でラウンド1と同じく、約3画面分の広さを持っている。

面の中には、ジャンプ台や池などがあったりする。池に落ちないように注意したり、ジャンプ台の仕組みを理解したりするための面といえる。

どこでもドアは、面の一番右下にあるので、左のほうから順番にドラ焼きを取っていけばいい。

Round2（江戸）

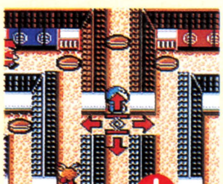
設定は、江戸時代。忍者赤丸・同心田中様といった武士のかっこうをした敵などが出現する。



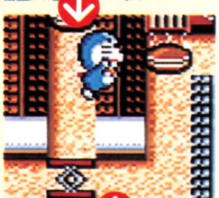
ジャンプ台



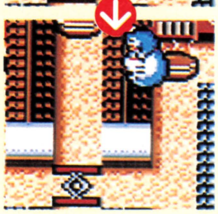
乗ると矢印が出るので移動したいほうを向くとその方向へジャンプする。空中をドラえもんが回転しているときは敵にやられることはない。



◐ジャンプ台の上に乗ると矢印が4方向に出るので

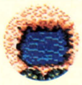


◐ジャンプしたい方向へ方向キーを押すとこのように飛ぶのだ



◐くるくると体操選手なみに美しく回転するドラえもんであった

池



ただの障害物かと思って安心していたら、なんとドラえもんが落ちてしまう。あわてて抜け出そうとしてもムダ。なすすべもなく、ドラえもんは、ただのドザエモンとなりはててしまう。

できれば、近寄らずに遠回りしたほうが無難のようである。



◐池のほうに間違って移動するとおぼれるッ

ジャンプ台の仕組みをマスターしたらさっさとクリアしてラウンド3へいこう

Round3へ

Round3（戦争）

戦争時代がラウンド3面。兵隊ジョーや兵隊ケンといった敵が出現する。戦場にかける橋というくらい戦場には橋がつきもの。橋の下を流れる川に落ちないように注意しながら戦わねばならない。

ワープホールを使って、ドラ焼きを取りにいくところもある。

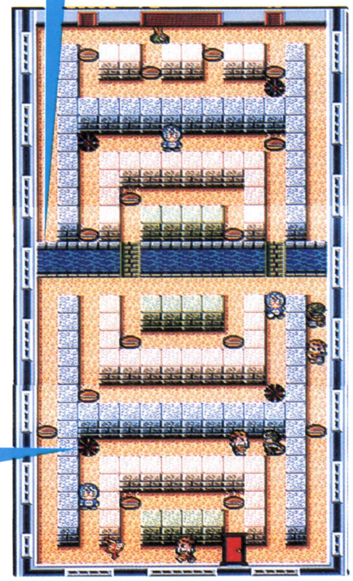
川



池と同じように落ちるとおぼれてしまう。先の面の川には、敵キャラの魚もとび跳ねるという恐ろしい背景。



◐ドラえもんは泳げないのだろうか？

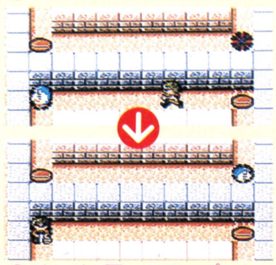


ワープホール



ここに入ると、別のワープホールからドラえもんが出てくるという仕組みになっている。敵から逃げたいときなどにも活用できる穴。

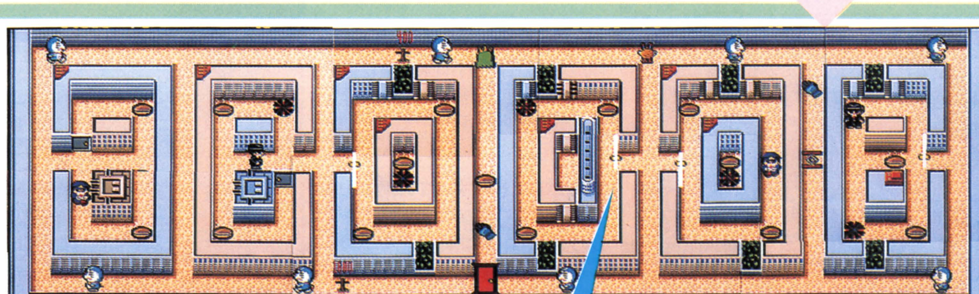
◐ワープホールでグルグル



◐グルグル回ってワープした

というわけでワープホールでグルグルした後は川に注意しながら一番下のどこでもドアに入る

Round4へ



Round4（現代）

再び時代は現代。ドラえもんが開閉できる扉がある面。地形が3画面分ほどと広くなっている。ワープホールをうまく使わないと取れないドラ焼きもあるので注意。

アイテムのもぐら手袋があるので取ると一度に掘れる穴が2個になったりとパワーアップできるチャンスもある。

扉



扉の横に立って開閉できる。敵は扉を越えてくることができない。扉の開く反動で敵やドラえもんをはね飛ばすこともできる。マッピーの扉と同じようなもの。



◐扉を開ける反動でドラえもんがのびた

Round6(原始)

時代は原始。背景がそれっぽい。この面の敵は、原人ウッホや恐竜の怪獣ドテゴンなどである。

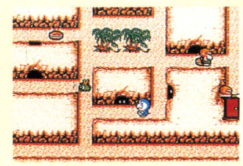
横に3画面ほどスクロールする面。新しいトリックもないので、それほど難しい面ではない。

快速シューズがあるので、取ってドラえもんの移動スピードをあげておくといい。

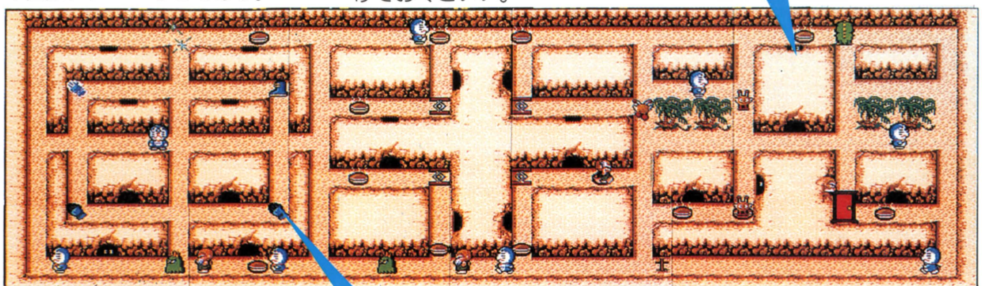
原人ウッホ



洞くつの中に隠れていて、ときどきやりをついてくる。やりをつく前に洞くつの中で目を光らせるので避けるのは簡単。



⬆洞くつの中からやりを突き出して攻撃してくる





⬆のび太たちを連れ去ったツチダマの親分がこいつ。最終面のラウンド60で登場

もぐら手袋



落とし穴をたくさん掘れるようになるのだから、面がスタートしたらまず最初にこのアイテムを取りにいくべきだと思う。ただしへたをして自分の掘った穴に落ちてしまうなどということもおきやすくなる。

Round6へ

難関はぼうぎょ君のみ、動きを把握したなら真ん中あたりにあるどこでもドアへ入ってクリア

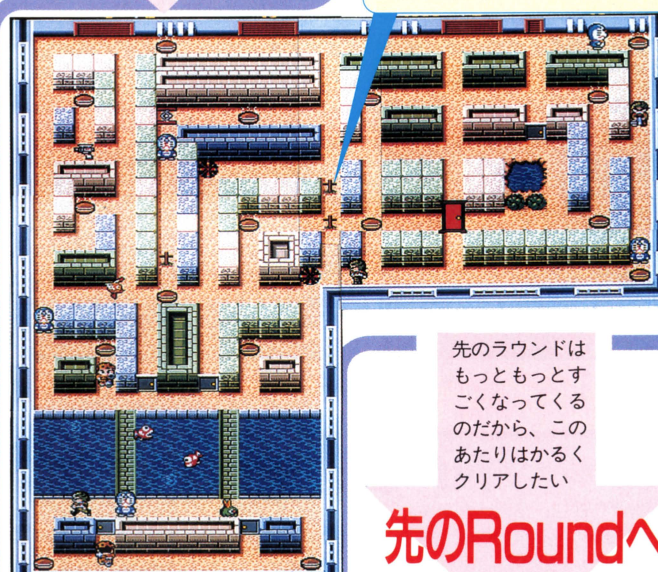
Round7へ

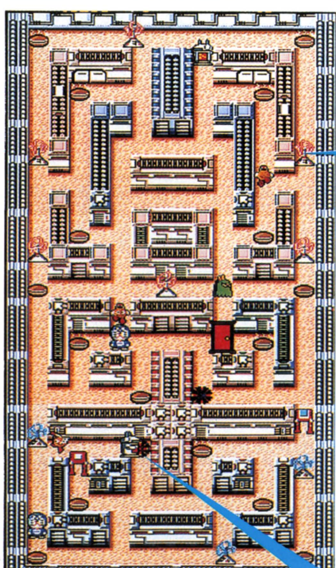
面がすっきりしているので、ルートもわかりやすい。右側にあるどこでもドアに入ってクリア

十字架



敵を生き埋めにするとその場所に十字架が出現する。そうなると、十字架のある場所には、もう落とし穴を掘れなくなってしまう。なお、同じ敵を連続して落とし穴に生き埋めにすると得点が高いのでお得。



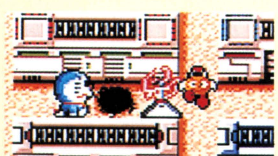


Round5へ

ぼうぎょ君



同じ場所を行ったり来たりしている機械。破壊できないので恐怖をかんじさせるけれども、攻撃はしこない。うまく逃げよう。



⬆落とし穴を掘っても



⬆落ちずにやってくるのだった

Round5(未来)

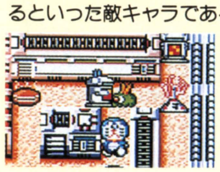
未来時代が背景の面。未来だけあって、敵も機械やロボットなどが出現する。特に穴に落ちないぼうぎょ君などという敵が出現してくるので、やや難しい面である。

ただし、縦スクロールするのが3画面分ていどと広くない。

ロボイド



破壊可能なロボットのロボイドは、ドラえもんとは、無関係に歩き回っているといった敵キャラである。



⬆けっこうばかなロボットなので簡単にまける

Round7(戦争)

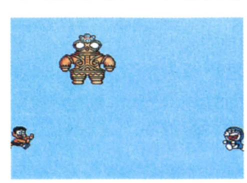
時代は戦争。縦にスクロールするだけでなく、右へ横スクロールもする面である。川の幅が広くなり、橋を渡っているときにやられやすい。しゃぼん玉ピストルが落ちているので、橋を渡るときなどにうまく利用できる。

先のラウンドはもっともっとすごくなってくるのだから、このあたりはかるくクリアしたい

先のRoundへ

15面ごとに救助シーン

面は先へ行くほど複雑になる。15面をクリアするごとにのび太たちを助けるシーンが見られる。



⬆ラウンド15をクリアするとのび太が

NEW

異色のファンタジーシミュレーション登場!!

はるかかなたの異世界、ガイア大陸を舞台に、魔法や戦闘メカを動かして世界統一を実行する、英雄・エルビン＝ランバート!!

ガイフレーム

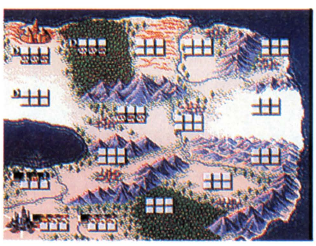


'90年1月発売予定
NCS
5800円(税別)4メガ

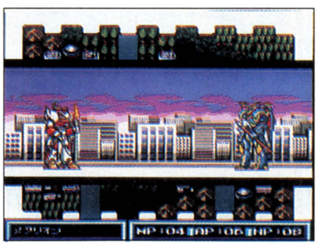
RPG要素を含んだSFシミュレーション!?

『ガイアの紋章』に引き続き、メカと魔法の異世界が舞台のシミュレーションゲームが登場。救世主と称される主人公・エルビン＝ランバートを操り、みごとに大陸征覇を果たすことが目的だ。このゲームが異色なのは、情報集めやアイテム獲得といったRPG的要素が含まれていて、単に国盗り合戦ゲームに終わってないところだ。

今回の見どころは戦闘モードのアニメシーン。前作より迫力が増していて、メカニックファンにはオススメのSF感覚のゲームだ。



舞台はここガイア大陸。左上は敵の拠点、左下は味方の本拠点なんだ



アニメシーンになるとユニットがいきなりリアルになってしまうのだ

ランバート・宿命の対決

魔力が強大な戦力となるガイア大陸では、魔法を多く使える軍の方が戦闘に有利。残念ながら味方のディアースレ軍の魔力は無に等しく、敵のヴェルダース軍に遅れをとっている、というのが現状だ。自軍の領地を増やす一方で、魔力を増幅させるアイテム〝クリスタル〟とそれに関わる魔法戦士の情報を集めなくてはならない。

クリスタルを集め、情報を得ることで魔力が強力化し、自軍がパワーアップするわけだ。しかし敵も強くなる、頭脳プレイの勝負だ。

エルビン・ランバート。自軍ディアースレの英雄







ユルゲンスキー。敵軍ヴェルダースの御大将

RPG的要素

魔法を操り、街の情報を集めてストーリー上の目的の謎を明かし、さらに〝クリスタル〟という固有アイテムを探し求めるといった、いわゆるクエスト的なゲーム展開は、RPGの一大特徴だ。また、ユニットが占領エリア数などによって補給ユニットがレベルアップするというイベントも普通のシミュレーションとは少し変わっている。ゲームクリアに大きく関わっているようだ。



魔法の選択モードはＲＰＧ戦闘の典型

１人で足を運んで、せっせとアイテム探し





情報提供者にめぐり会えることも

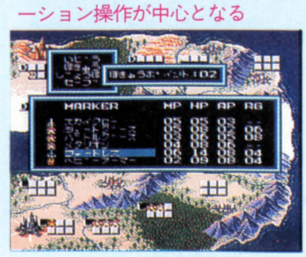
シミュレーション的要素

ユニットの補給や、街などの各エリアの占領など、ゲームの基本的な操作は一般のシミュレーションゲームに基づいている。通常モードではマップモード移動や補給は、同種ユニットの部隊単位で実行されるということもシミュレーション的要素といえるだろう。



戦力の補給は、国力を強化する手段として基本中の基本だ

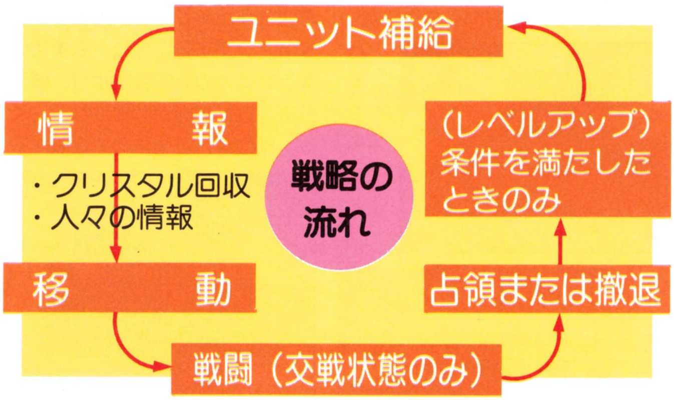
通常モードでは、主にシミュレーション操作が中心となる



まずは補給と移動で基礎がため！

戦略は占領にはじまり占領に終わる。初期の補給可能ユニットは6種類に限定されていて、それは敵軍も同じ。いつ戦闘になってもいいように、前線ではユニットの兵数はめいっぱいにしておく。移動を繰り返し、国力を強化するのが当分の目的だ。そのうちイヤでも戦闘が始まるのでそのときは応戦し、領土を広げていく。

占領地が広がるにつれて補給可能数が上がるしくみになっていて、情報集収をしておくことによりレベルアップも可能になる。基本的にはこの作業が繰り返される。ただし、途中で主人公ランバートが戦死したり、本拠地を敵軍に占領されたときはその時点でゲームオーバーになってしまう。補給&移動で、前線をかためるのだ。



画面モードが切り換わる

基本的な戦略は全体マップ画面で実行し、状況に応じて情報・戦闘画面に切り換わる。各モード別にコマンドが出現。

全体マップモード



情報収集時



一見なにもなさそうだが、特定位置につくとメッセージ表示

戦闘時



交戦地区内での行動選択コマンドを表示している

マップコマンド・補給

初期は本拠地と近接地の2つのみに補給ができる。この2つの編隊は、いずれ最前線にいく部隊だ。攻撃力と防御力の高いユニットがむいている。各ユニットの能力値は一部隊の補給時に表示されている。重い機種は1～3機、そうでないのが5機のユニットでひとつのマーカーを構成。補給、マップモード上の移動はマーカー単位。



まず敵軍が補給してから味方の番。敵軍側の機種は不明



最初の選択が今後の戦略をおもいっきり違ったモノにする



ステータスはその場でわかるように表示

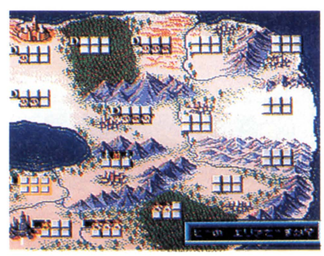
補給ポイント



レベルアップで補給できる機種も少しずつ変わってくる

マップコマンド・移動

移動は1度に1マーカーのみ接近エリアに動くことができて、移動させたいマーカーを選択すると移動可能エリアが色別表示される。ただ、移動可能エリアをすでに自軍が占領しつくしている場合や、交戦状態のエリアからの移動はできない。まだ敵に占領されてないエリアへの移動は先手必勝でガンガン進めていく。移動後に自軍のマーカーのみそのエリアにいるときは占領となり、領土が拡大する。



敵にとられる前に占領してくれ！



移動可能エリアは黄色く表示されるのだった

敵の接近!!

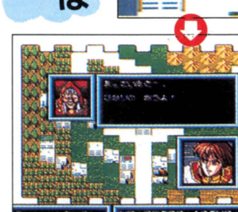


敵は空白エリアの占領よりこちらの軍の壊滅を狙って襲ってるわけだ。交戦状態になったらもう動けない！

新しい街には秘密が…



新しい街で情報を求めてさまよっていると…

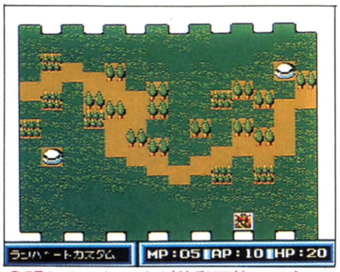


おお！情報をくれそうな人物を発見した

情報を集めてレベルアップ！

新しい占領都市エリアには、必ず新しい情報が眠っている。情報をくれるのはガイアの歴史に関わる研究者がほとんど。たいていの人々はランバートに非協力的なのだが、彼らは別。ディアースレ軍のために新しい兵器の情報をくれたりと親切なのだ。また、荒地や森など、住宅のないエリアを〝情報〟で歩きまわると失われたクリスタルを回収することもできる。情報とクリスタルをかたっぱしから集めて、自軍を強くしよう!!

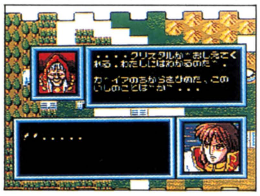
情報画面



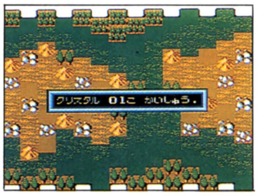
✪明かるいところが移動可能。こういうエリアをうろついてるとイイ物発見！

クリスタルの情報を求めて

ガイア・クリスタルの謎を求め各エリアの都市をめぐっていると、10人の重要人物に出会うことができる。彼らの情報は主に、魔法戦士についてのことだ。また、クリスタルが発見できそうな場所も教えてくれる。どうやらガイアの秘密を知る者は彼らのみらしい。



✪いつも情報収集がうまくいくとは限らない



✪ときどき都市の中でも見つかるという

レベルアップ

情報コマンドを活用することで、ランバート率いるディアースレ軍が強力化することになる。一部の強力なユニットはある程度占領エリアを有すれば、補給可能となるが、新しい機種の開発や魔力アップにはどうしても各エリアにいる研究者たちの情報を仕入れ、彼らの住むエリアを自軍のものにしなくてはならないのだ。そうしていくと、ショートグース2、バトルグース2、メタリオン2などのパワーアップした装甲・魔法騎士やその他強力な能力を持った機種を補給できるようになる。一方、敵のヴェルダース軍も相応にレベルアップし、新しい兵力をひっさげて立ち向かってくる。兵器群がレベルアップするにつれ、今までのような武力のみの戦闘より、魔法を利用した戦術が必要になってくる。真のメカと魔法の大合戦だ。



✪ユニットを増やしていくと突然メッセージ



✪魔装兵、ライトスペンサー新たに登場



✪パワーアップしたユニットを補給できるようになり、戦力がより充実

魔法で戦闘は有利になる

ディアースレ軍が使う光の魔法、ヴェルダース軍が用いる闇の魔法、そして両軍共通の魔法と、全16種類の魔法が存在する。最初味方が使用できるのは、〝技〟と〝防御〟の2つだけ。そのうちレベルを上げていくうちに魔法も増えていく。

魔法の選択は戦闘の前に行い、実際の戦闘時にはコンピュータが自動的に魔法を実行してくれる。魔法の成功確率はマチマチで、強い魔法ほど効きづらい。敵の選択する魔法はこちらからは不明だ。



✪〝技〟を使うことにしたガンガン攻めたいから

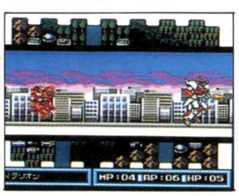
魔法を選択

✪敵の魔法は強力なので失敗すると思わずホッとしてしまう





✪攻撃権を得ると魔法を自動的に使用



✪魔法が効くと、攻撃力がアップし戦局を有利に!!

共通魔法

技	命中率が通常の20%アップ。最初はよく使用する	防御	防御力が2アップする。戦力に自信のないときは
稲妻	敵全員にダメージを与える。ただし成功しづらい	大地	敵の移動力を半分にしてしまう
波動	敵からの攻撃を受けつけない。いわゆる無敵	逆転	敵の本拠地へ強制的に戻す。1マーカーのみ
射程	射程距離がのびる。遠距離攻撃が可能に	時空	地形効果をムシできる。攻撃障害地がなくなる

光の魔法（味方のみ）

転生	1度死んでもまた復活。わりと成功しやすい	無力	闇の魔法をすべて無効にしてしまう
瞬力	攻撃力が2上がる。1マーカーのみ有効	反射	敵の攻撃をダメージ分はねかえす。しっぺ返し技

闇の魔法（敵のみ）

消滅	攻撃を受けるまで透明化できる。姿を消せる	反転	戦場を闇にしてしまう。つまり昼を夜にする
暗黒	プレイヤー側の1ユニットを寝返らせてしまう	分身	ダミーを作り、敵の眼をゴマかす

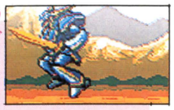
戦闘しかけて領土を奪回せよ！

いよいよ戦闘。1つのエリアに双互の軍が存在すると自動的に戦闘へと流れていく。まず戦闘時に使用する魔法を選択し、画面が切り換わると先制攻撃を決めるイニシアティブが自動的に決まるのだ。先制軍はそのとき初めて自軍の魔法を使用でき、後は実戦コマンド操作となる。

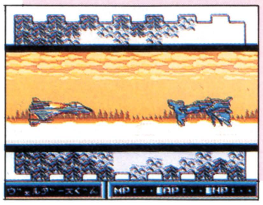
戦闘画面



○情報画面と同じく明るい部分が移動可能。射程距離内なら攻撃可能



○これがウワサの装甲兵、バトルグース。剣をふりまわし敵を破壊する



○攻撃を選択すると、アニメーションする

ランダムの攻撃権

イニシアティブ決定はコンピュータが1ターンごとにランダムで決定してくれる。たいていは交互に先制権がまわってくるのだが、ときどき2回連続で攻撃できたり、逆に連続で攻められたりすることがある。だから形勢不利な戦闘でもいつでもチャンスがあり、有利だからといって油断してかかるとイタイめをみることもあるのだ。



○敵の猛攻に絶えてやっと1ターンが終了した。さて反撃するぞ…!?



○しかしムザンにもまた敵が先攻権を得たぞ！



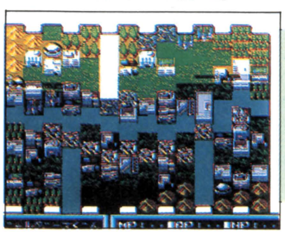
○イテ、イテ、イテ。次はおぼえてろよ

敵に接近する!!

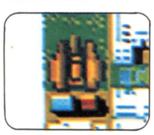
移動コマンドを使って敵に接近し、接触したところで攻撃を展開する。ユニットの性質や、地形によって移動範囲は変化。遠距離攻撃が可能なユニットは射程距離内まで移動して攻撃を行う。攻撃や撤退との併用が可能だ。



○こんな雪国では前進するのも大変とくらあ



○敵軍の移動力もこちらと大して違わない



○機動力はけっこうある。山地にはいまひとつ不向き



○ほとんど動けない。でも遠距離攻撃ができるタイプ

いよいよ戦闘開始！

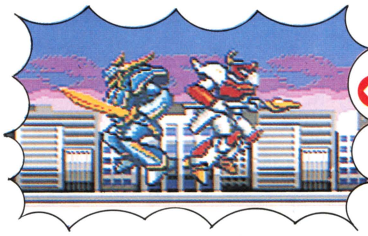
バトルシーンは壮絶なメカとメカとのサシでの勝負。攻撃モードを選択すると、リアルタイプの各兵器がアニメ処理で対決。ステータスは画面右端に表示されているので残りのHPが確認できるようになっている。が、残念ながら敵のステータスは表示されないので戦う際は1機の集中攻撃が中心となるだろう。ダメージを受けると火花が散るぞ。



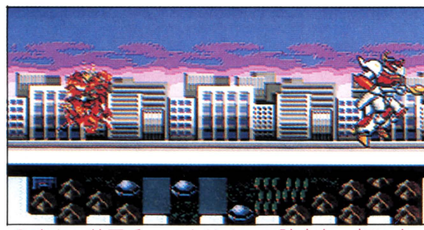
○ひとつのエリア内で2つの軍がニラみ合っている。敵の正体は!?



○さあ対戦だ。ようやく敵の正体がわかってきた。数ではこっちが少々不利のようだが…



○ザ・バトル!! 赤いのが味方。青いのが敵。勝負はいかに!?



○味方の装甲兵・メタリオンの強力な一打によって、敵の装甲兵は火の玉と化した…。ナムサン

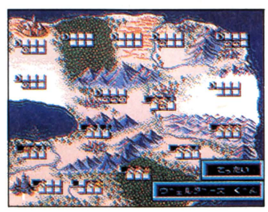


○アニメシーンが終わるとモードが切り換わる

1ターン終了

いざとなったら撤退

戦闘に負けてもまだ全滅よりマシだという状況になったら撤退コマンドを選択し、逃げる。撤退は、各軍の撤退ライン、画面境界線に接触しているときのみ実行できる。撤退すると隣接エリアに移動。



○空白エリアの移動もできるので便利かも!?



○全滅するくらいなら無傷で逃げてやる。もう何とでもいって



○敵に領地をとられてしまったけどまたとり返すさ

消えてゆく…
敵が消えてゆく…

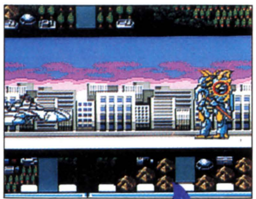


○逃げてゆくのは味方だけではないぞ！

知って得するデータ一覧!

主に戦闘モードで活用するデータ一覧をまとめて紹介。これらは魔法効果などの特殊な場合をのぞき、どんな場合にも変化しない。無敵の重甲装兵も、案外弱点があったり、地形によって攻・防に違いがあったりする。ここでは主にディアースレ軍が補給可能な初期のものを集めた。それぞれ地形や相性によってユニットの活躍ぶりも変わってくるぞ!! 魔法と併用して戦略上手になれ!


山と平地では攻撃力がまるで違うのだ

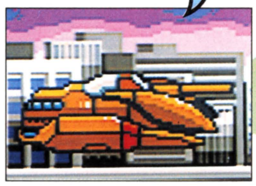

どんなメカにだって弱点はあるもの

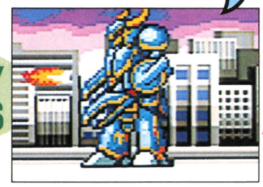
地形! **相性**

ユニットの相性は?

以外に軽く移動力のあるスカイクローは装甲騎士メタリオンに強く、1ランク下のバトルグースにはめっぽう弱い、といった機種にもそれぞれ相性がある。攻撃力・防御力が並はずれて高いからといってかならずしも無敵というわけにはいかないのだ。

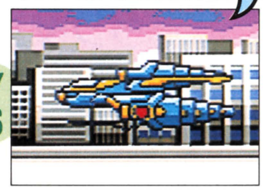
×カタくおもい VS ○カルくはやい


固くていかにも丈夫そうなヤツでも…


スピードでトロい敵をバシッと倒す

×カルくはやい VS ○カタくはやい


HPも攻・防もけっこう一流


やはりパワーの差が出たか!?

各ユニットの機能

占領、戦闘と、実際に戦略にたずさわる主なユニットのデータ、特に戦闘ともなるとこれらユニットの能力が勝利を決めるひとつの手だてとなる。今ここにデータとしたのは味方・ディアースレ軍のものだけだが、敵のヴェルダース軍にも対応する機種があり、ステータスもほぼ同じだ。編隊を組むときは空中・白兵戦、遠射の兵を混ぜ合わせるようにしたい。ランバートカスタムの強さは別格モノ。

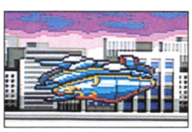
表の見かた

名称	姿	移動力	攻撃力	防御力	備考
ランバートカスタム		5	10	20	主人公の機だけに最強を誇る。つよーい味方
スカイクロー		5	3	5	移動力があるが攻撃力は最も低い
ヘビーアーマー		2	8	9	遠射可能で超重量の戦車。移動力小
ショートグース		2	2	8	遠距離攻撃の可能な小型装甲兵
フォートレス		6	8	14	1機で1マーカー。かなり使えるメカ
バトルグース		3	5	5	剣をふりまわす実戦向きの装甲兵
ライトスペンサー1		5	—	6	魔法騎士。魔力は高いが攻撃力なし
メタリオン		4	6	8	攻撃力が高く、かたい装甲騎士
ライトスペンサー2		4	—	6	上と同じ型のものだが能力値が違う

敵メカたち


敵軍版ショートグースか!? 遠射が得意

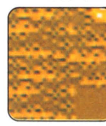

ちょっとゴツい甲装兵。剣を所持する


飛行力があるので危なくなるとすぐ逃げる

地形の特性は?

地形によって消費移動力が違ううえ、攻撃力や防御力をも変化させる。山地・森林といった移動しにくい場所では敵からのダメージを受けやすい代わり、攻撃効果が非常に高い。逆に雪原ではその逆という具合だ。消費移動力の大きい地形ほど一度に移動できる範囲は狭くなる。空を飛べるユニットには消費量はすべて1となる。

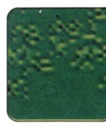

攻撃効果を利用してアタックだ! でも防御の方も考えて


砂地 消費移動力2。攻撃には不向き。防御効果は高く、避難所向け


山 消費移動力2。攻撃しやすく防御には少々不向きな地形だ


岩場 消費移動力2。攻撃には向いているがここで防御するのはソン


建物 消費移動力1。建物は全て同じ。攻撃は少々有利。防御力は低い


平地 消費移動力1。攻・防の効果に変化なし。毒にも薬にもならない!?


トーチカ 消費移動力1。攻撃には最高だが同時に防御には最低の場所だ


雪原 消費移動力2。防御にはいいが攻める側になったら苦戦しそうだ


森林 消費移動力2。防御しづらいわりに攻撃にも向かないソンな場所


道路 消費移動力1。効果は変化なし。道はあくまでも移動手段だね

特別企画PART1 PCEngine SuperGrafx

ウワサの新機種の情報満載

PCエンジン スーパーグラフィックス 詳報！



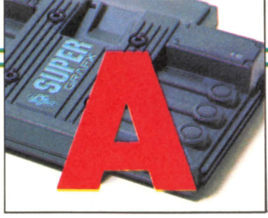
11月30日発売予定
価格39,800円（税別）

新登場 パワーコンソール



スーパーグラフィックスの魅力を大特集

- **A** 新しい機能を徹底分析
- **B** パワーコンソール登場
- **C** 期待の対応ソフト紹介
- **D** 突撃！メーカーアンケート



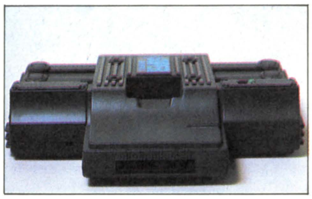
新しい機能を徹底分析

前号で、極秘情報を公然とお知らせしたPCエンジンの新型が、正式に発表された。その名も『PC Engine Super Grafx（ピーシーエンジン　スーパーグラフィックス）』。一見して今までのPCエンジンとまったく違う、ゲーム機の外観デザインの概念すら越えたこのフォルムの中にはいったいどんな秘密が隠されているのだろう？

今までのPCエンジンと何が違い、どこがどう変わったのかを徹底分析してみよう。右にPCエンジンとスーパーグラフィックスのスペック一覧を掲載しておく。



○予想イラストよりはかっこいい



○後ろをよく見ると出っ張りがある

新旧PCエンジン仕様

仕様＼機種	PCエンジンスーパーグラフィックス	PCエンジン
CPU	カスタムマイクロプロセッサ（8ビット）	同　　左
RAM	メインRAM：32Kバイト、ビデオRAM：128Kバイト	メインRAM：8Kバイト、ビデオRAM：64Kバイト
表示機能	解像度：256×216ドット　表示色：512色　スプライト：1画面中128個　バックグラウンド：2面	解像度：256×216ドット　表示色：512色　スプライト：1画面中64個　バックグラウンド：1面
音楽機能	波形メモリ方式6音源と矩形波ノイズ2音源から最大6音源を選択	同　　左
映像・音声出力	映像：ビデオ出力、音声：ステレオ（別売のRFユニットを使用でRF出力可）	映像：RF出力、音声：モノラル（別売でAVブースタ）
インターフェイス	パッド端子、拡張バス、入出力端子	パッド端子、拡張バス
本体寸法・重量	約30cm×25cm×7cm　約1kg	135mm×140mm×40mm　約350g
操作機	ターボパッド標準装備	ノーマルパッド

RAM倍増で能力アップ

まず内部的には、スーパーグラフィックスはPCエンジンに比べてメインRAMが4倍、VRAMが2倍に増えている。

VRAMというのは、ビデオRAMのことで、画面に表示するゲームの背景などに使われるRAMのことだ。スーパーグラフィックスは、画面表示の解像度こそPCエンジンと同じではあるが、表示できる背景画面が2枚に増えているんだ。この2枚の画面を、別々にスクロールさせることが可能だ。また、メインRAMが4倍に増えたということで、RPGやシミュレーションなど、作業用RAMを大量に必要とするゲームには有利になることだろう。

入出力端子を新装備

スーパーグラフィックスの前面には、PCエンジンにはなかった入出力端子が新設されている。これを使えば、さまざまな機器のコントロールが可能だし、外部機器からPCエンジンなどをコントロールすることもできるようになる。この入出力端子を利用した周辺機器として、まずは『パワーコンソール』というインテリジェントスティックが発表された。

インテリジェントスティックというのは、スティックを押した角度や強さで微妙なコントロールが可能なジョイスティックで、業務用では、アフターバーナーやスペースハリアーなどの体感ゲームに使用されているコントローラだ。

このように、外部にいろいろなコントロール機器をつなぐことによって、スーパーグラフィックスをより楽しめるものへと機能を高めることができる。



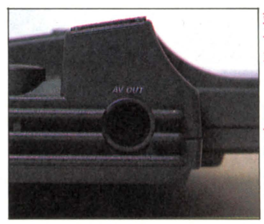
○これがウワサのパワーコンソール



○本体前面のパッド端子の横にあるのだ

AVまわりも強化されている

AV出力関係については、PCエンジンではRF出力のみと、前世代的な出力しか持っていなかった。このため、ステレオのサウンドや美しい画像を楽しむためにはAVブースターが別売されていたのだ。これに対してスーパーグラフィックスでは、ビデオ出力とステレオ音声出力が標準装備されている。よりマニアックな人にとっては、さらにS映像出力や、RGB出力などもほしいところだろうが、一般の人にはビデオ出力があれば十分だろう。ビデオデッキでの録画なども簡単にできるので、自分だけのオリジナルゲームビデオなどを作るのにとっても便利。



○本体左側面にある丸い端子がAV関係の出力

新パッドでシューティング

今回、スーパーグラフィックスで変わったのが、標準添付のコントロールパッドだ。PCエンジンに装備されていたのは、いわゆるノーマルパッドで、必要最低限のボタンが付いているだけのコントローラだった。これに対して、スーパーグラフィックスに添付されるのは、ターボパッドと呼ばれる連射機能付きのコントロールパッドだ。連射機能は、3段階コントロールできるようになっていて、シューティングゲームに最適。

こういった連射パッドが本体に標準添付されることを考えてみてもスーパーグラフィックスがシューティングゲームやアクションゲームに照準を置いて開発されたマシンであるということがわかる。業務用ゲームには、こういったシューティングやアクションゲームが多いことなども考えると、今後の専用ゲームに期待できそうだ。

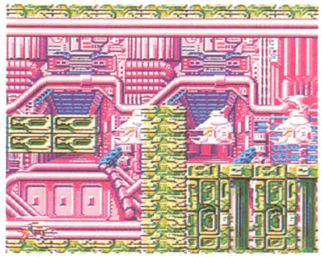


○標準添付のターボパッドは、本体に合わせた色とデザインになった

NEWPCエンジンだとこんなことができる

多重スクロール

スーパーグラフィックスは、背景画面を2画面持っている。これを利用すればどんなことができるかというと、まず思いつくのが2重スクロールだ。例えばダライアスのスクロール画面を思い浮かべてほしい。手前の障害物の他に、奥にもうひとつスクロール画面がある。PCエンジン版ダライアスの場合、手前の画面をスプライトによって作成しているので、場所によってはちらつく所もある。それに、この方法の場合プログラム的に非常にむずかしいんだ。スーパーグラフィックスならば、2枚の背景のスクロールスピードを変えるだけだから、とても簡単だ。



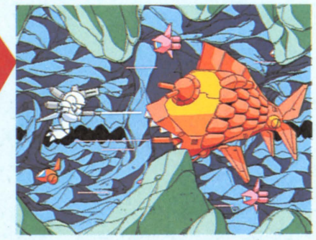
ダライアスの開発には苦労が多い





BG2面にスプライトをのせたスタンダードタイプ

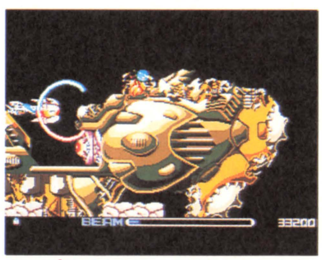
表示画面



2枚の背景のスクロールスピードを変えるだけ

超デカキャラ

2つある背景画面は、その名のとおりゲームの背景に使うのが一般的ではあるが、何もそればかりに使う必要はない。1画面だけを背景に使い、もう1画面を思いきってキャラクタに使えば、PCエンジンでは考えもつかなかったような超デカキャラを表示することができるだろう。しかも、スプライトじゃないからちらつかない。PCエンジンでのデカキャラは、スプライトだったから、ちょっとしたことで、ちらちらする画面になった。あの名作『R－TYPE』でさえそれを免れてはいなかったのだから、今後のゲームではぜひ利用してほしいよね。



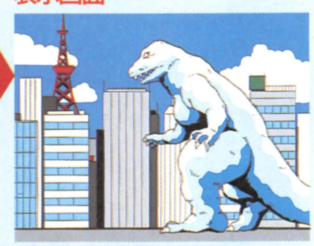
スプライトだと一部消えてしまう





BG1面をまったく別の用途に使ってしまうことも…

表示画面



背景を1枚ソックリキャラクタに使ってしまう

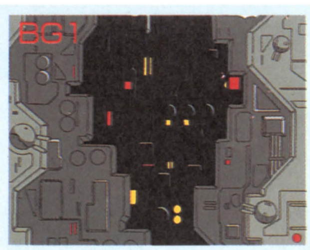
大量の表示キャラ

スーパーグラフィックスでは、スプライト機能も強化されている。同時表示できるスプライト数と、横1列に表示できる最大数がそれぞれ2倍なんだ。

シューティングゲームだと、敵や味方が撃ち出すミサイルや弾もスプライトで表示されているから、画面に出てくるキャラクタが多くなるともう大変。ちらついてよく見えないキャラクタなんてのも出現するありさまだったけど、スーパーグラフィックスだとかなり許容量が増えるんだ。これからは今まで以上に攻撃が激しいバリバリのシューティングゲームを期待できそうだ。



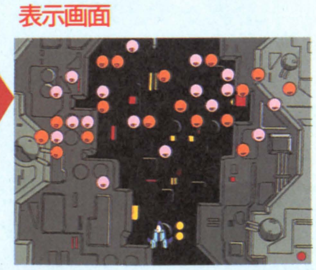
もっともっとキャラクタが増えたゲームが登場する?





業務用にかなり近づいたスプライトの最大表示数

表示画面



雨あられと攻撃してくる大量の敵キャラ



スーパーグラフィックス周辺機器情報

B 新登場パワーコンソール

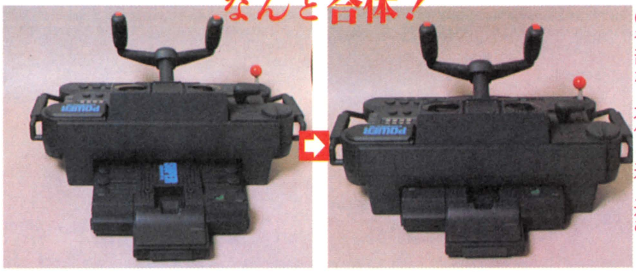
'90年春発売予定 日本電気ホームエレクトロニクス 価格59,800円(税別)

スーパーグラフィックスと合体

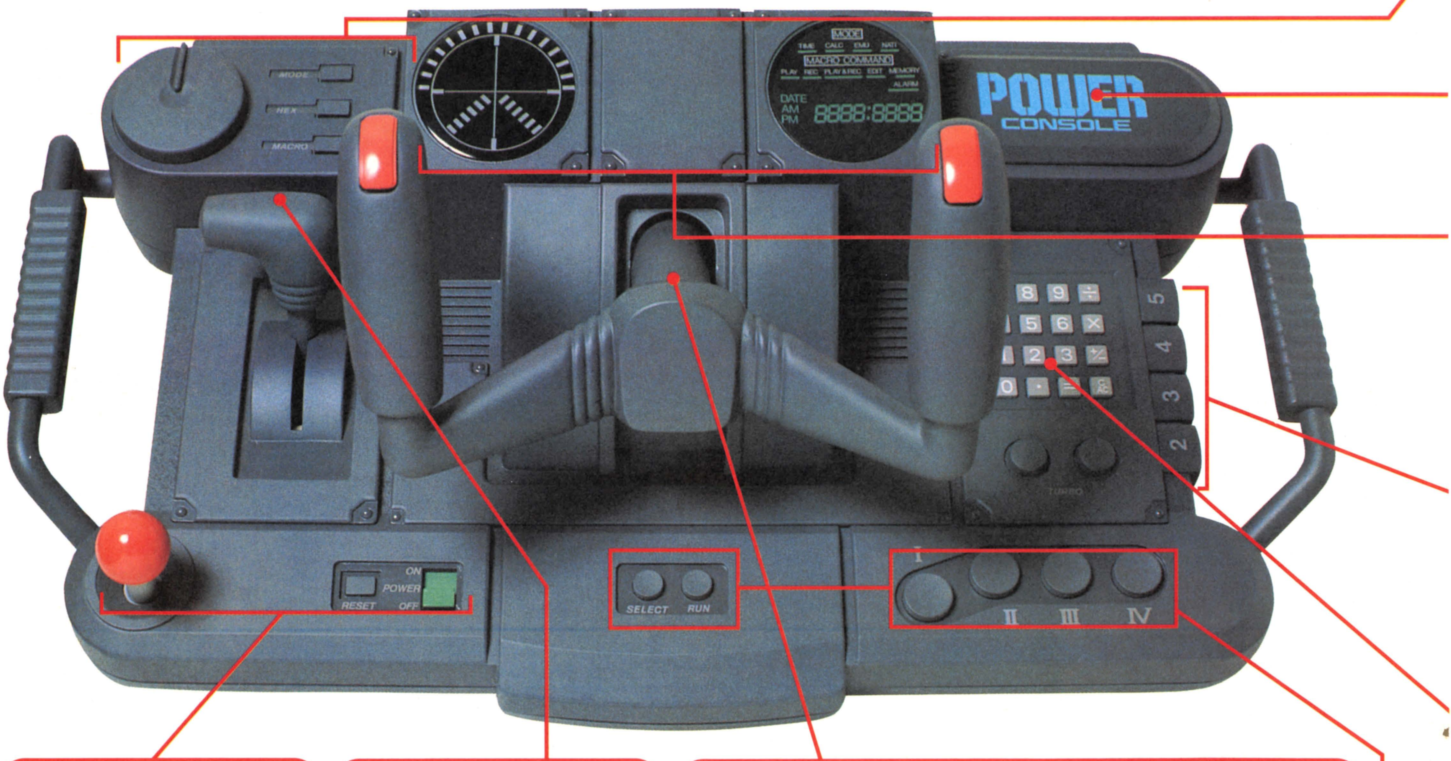
スーパーグラフィックス専用のコントローラも、本体の発表会と同時に公開された。多彩な機能を搭載し、本体をコントローラ内部に組み込む方式を採用しているせいか、家庭用の機材としては、かなり大きなものである。

価格のほうもヘビー級。本体と合わせると、ほぼ10万円近くになってしまう。高いか安いかは、各自の判断にまかせるとして、問題は、このコントローラの魅力を十分に引き出せるソフトが登場するかどうかだ。逆に、このコントローラを使わないと面白さを満喫できないソフトが出るのも困りもの。もしそうなれば、スーパーグラフィックス本体だけを持っているユーザーからは、当然不満の声があがるだろう。メーカーサイドには、その辺の配慮が必要となる。今後の展開に注目したい。

なんと合体！



後部から本体を差し込む



ジョイスティック・リセットボタン・電源スイッチ

ジョイスティックは、パッドの方向キーと同じ役割を果たすようになっている。

リセットボタンは、ゲームをリセットするものではなくて、このコントローラにセットしたプログラムを初期化するものだ。(ゲームのリセットは、従来どおりセレクト+ランボタン)電源スイッチは前面につけられている。

スロットルレバー

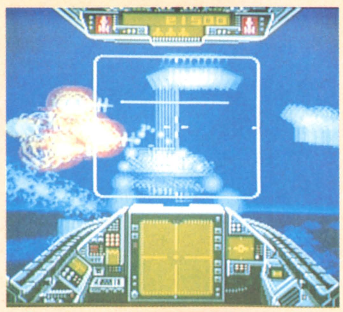
これは、カーレースゲームなどのギアチェンジ用を想定して付けられたのだろう。これでレーシングゲームの操作も楽になるかも。



写真は『F-1ドリーム』だ。専用ソフトはどんなものかな

ハンドルコントローラ

中央に堂々と取り付けられていて、まさにこのコントローラの顔ともいえる存在。両方のレバーの先端にはそれぞれボタンが付いている。スーパーグラフィックス専用ソフト第1弾の『バトルエース』はこのハンドルを使って、よりリアルでエキサイティングなプレイが楽しめるようになっている。縦スクロール型のシューティングにも利用してみたい。



『バトルエース』の画面写真。上昇、下降、旋回とさまざまな動きに対応

ジョグダイヤル・MODEスイッチ・HEXスイッチ・MACROスイッチ

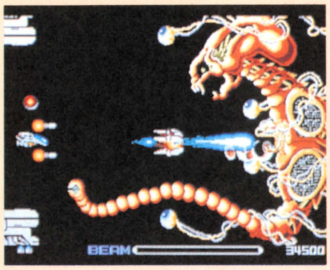
○ジョグダイヤル
ビデオデッキに付いているのと同じようなものだ。『ロストワールズ』や『怒(いかり)』のようなゲームで遊べれば便利だ。

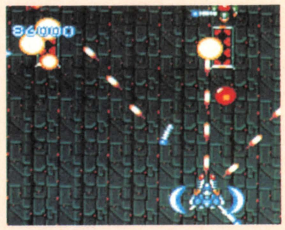
○MODE(モード)スイッチ
パワーコンソールには、時計や電卓の機能も内蔵されている。このスイッチで、どの機能を使うかを選択するようになっている。

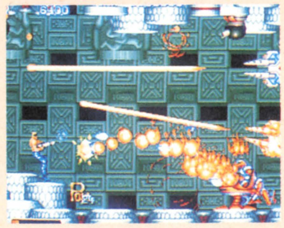
○HEX(ヘキサー)スイッチ
パスワードのようなものを入力して、自動的にコントローラにゲームを操作させるというようなこと、とも、予定されているようだ。このスイッチは、そのようなコマンドを使用するときに使うもの。

○MACRO(マクロ)スイッチ
このコントローラで操作したものを内蔵のチップに記憶させ、リプレイしたりするときに使用するスイッチ。簡単にいうと、1度プレイしたものを、そっくりそのまま再現できるというものだ。リプレイの途中からコントローラへの切り換えも可能だ。


○モードスイッチはテンキーの機能を選択する


○『R－TYPE』だと3面ぐらいまでメモリーできるようになっている


○マクロ機能を使えばクリアも楽になるだろう


○ジョグダイヤルで複雑な操作も可能になるかな

Huカード収納ケース

この部分はフタになっていて、これを開けると、Huカードが10枚まで収納できるという便利なケースも用意されている。ソフトを入れずに、小物入れとして使ってもいいだろう。プレイには関係ないものだが、こういった細かい気配りがなんとも心ニクイ。まさにあらゆる機能を兼ね備えたものをといった設計思想の反映だろう。

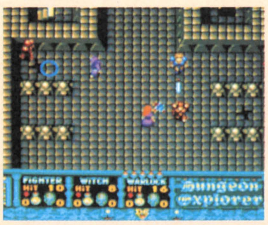
LCDパネル・LEDインジケータ

レースゲームもののスピードメーターやタコメーターとしての用途が考えられる。ただ、画面と両方見ながらプレイするのには少々苦労するかもしれない。


○業務用の感覚に近づけるかな？

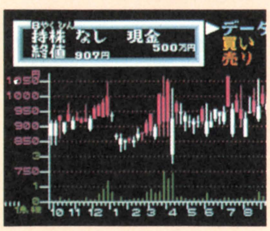
マルチタップ

最高4つまで接続できるマルチタップだ。これで『ダンジョンエクスプローラー』や『モトローダー』『ファンタジーゾーン』などの多人数プレイも今までどおり楽しめるわけだ。


○パッドで複数プレイも

テンキー

計算機として使用したり、アラームなどをセットするときなどに使う。ロールプレインゲームのお店で買い物をするときなどは、電卓として利用すれば面倒な計算も少しは楽になるだろう。


○ゲームの途中で計算

セレクトボタン・ランボタン・Ⅰ～Ⅳボタン

セレクトとランボタンはパッドのものと同じ働きだ。
パッドには2つのボタンがあるけれど、こちらには、なんと4つもついている。上についているターボをつかえば、連射もできるようになっている。ボタンを4つも使うゲームなんて、はたしてどんなものか早く見てみたい。

ウワサのハードウェア情報

いきなりパワーコンソールなんてものスゴイハードが登場したわけだけど、PCエンジンをとりまくまわりには、マダマダ情報が…

CD-ROM²インターフェイスの行方

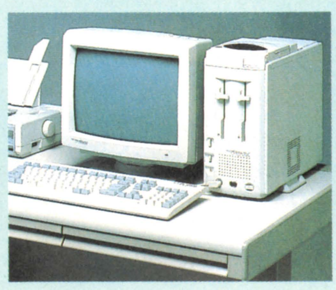
スーパーグラフィックスで懸案となっているのは、CD-ROMインターフェイスだ。従来のインターフェイスは、形状が合わないために接続できない。現在は、専用のインターフェイスユニットを開発中ということだが、このユニットはなかなかスグレものになりそう。従来のインターフェイスよりも内蔵RAMを増やしたりして、よりスムーズなCD-ROMアクセスを実現する方向だ。


○これはアメリカ版PCエンジン。右上にあるのがCD－ROM

形状に関しては、アメリカ版のPCエンジンに似た形になるのではないだろうか。

CD-ROM内蔵パソコンPC-8801MC

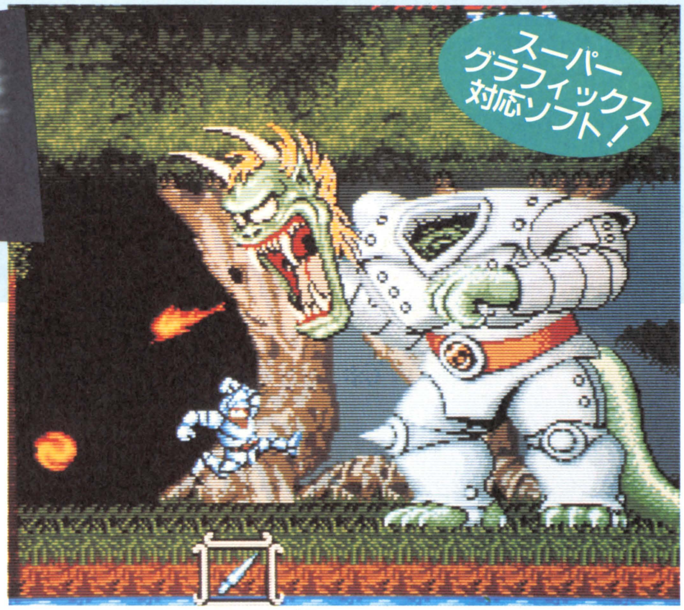
CD-ROMといえば、PCエンジン用のCD-ROMドライブがそのまま使えるパソコンが日本電気より発売される。PCエンジンにとっては兄貴分ともいえるPC-8801シリーズのラインナップだ。これは、従来のPC-8801MA2にCD-ROMを内蔵したもので、価格はCD-ROMドライブ別売りのmodel 1が169000円、CD-ROMドライブも内蔵したmodel 2が199000円だ。
model 1には、PCエンジンのCD-ROMドライブがそのままつながるし、model 2のCD-ROMドライブは、PCエンジンのCD-ROMインターフェイスに接続して使える。当初のコア構想では、パソコンとPCエンジンの接続も企画されていただけに、パソコンとの関係は気になるところ。


○異色の縦置き型となっている。CD-ROMは本体上部



C 専用ソフト大公開

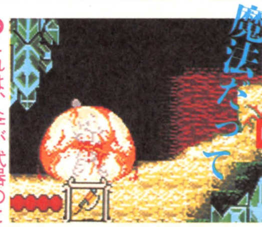
1 DAIMAKAIMURA 大魔界村



発売日未定　NECアベニュー　価格未定／8メガ

8メガビットのグラフィック

ゲーセンに登場して一大旋風を巻き起こしたあの『大魔界村』がスーパーグラフィックス専用ソフトとして登場／　しかも、世界初の大容量8メガビットHuカードでの発売が決定されているからものすごい。業務用として最高峰を誇るグラフィックを、スーパーグラフィックスの機能で余すところなく再現している。グラフィックの緻密さはもちろん、キャラクタの動きのアニメーションも業務用にかなり近くなっている。なるほど8メガビットと納得する画面を中心に写真を集めてみたので、自分の目でみて判断してほしい。



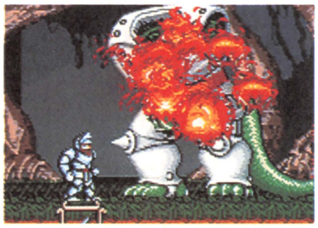
これは、斧が武器のときに使える「天地爆裂」



バッコーン！とハデに爆発して、敵をなぎ倒す



あまりにも有名な大魔界村登場だ



ボスもデカくてきれいなんだよ。シールダーをやっつけろ！



Round1 処刑場

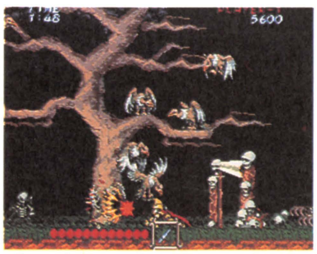
さて、ラウンド1はおなじみの処刑場。不気味なギロチンや枯れ木に群がるハゲタカがすごくリアル。残念ながら、前半に登場する死神が完成していないんだけど、後半はほとんど完成している。嵐に揺れ動く木もなめらかなんだ。この際スーパーグラフィックス版の美しい画面を見てもらいたいのでマップも掲載するからじっくりと見てほしい。後半の木の根や橋の部分まで細かく再現されていて限りなく業務用に近いのがわかってもらえるだろうか。



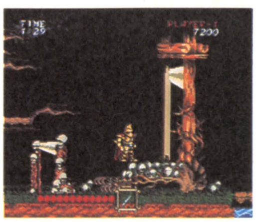
嵐の中に木がそびえている



これがすごくなめらかに動くんだ



ハゲタカの群もほらこのとおり



ギロチンのまわりのおどろしい装飾に注目

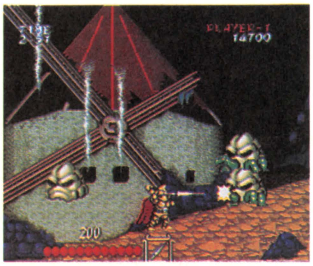
ラウンド1後半スタート



※画面は開発中のものです

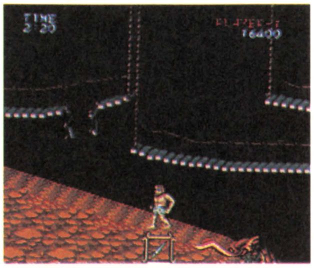
Round2 火炎の村

ラウンド2は火炎に包まれた村の中。前半は大きな風車が美しい。ここは、ロックタートルと呼ばれる岩亀が飛び跳ねてきてむずかしいところだ。あり地獄の上の橋を越えて地震地帯を抜けたら炎の村に突入。炎で真っ赤なシーンがきれいだけど、油断できない。2重スクロールの背景が、スムーズで細かい。ボスのケルベロスもなめらかに動くぞ。



✪おっと岩ガメだ。風車がきれいだ

✪あり地獄の上は、つり橋を渡る。パンツ姿のアーサーがステキ？



炎の中がハテ！



✪炎の中が真っ赤だよ。ナパームを飛ばしてバリバリバリっと燃え盛る

ケルベロス



✪魔界の番犬ケルベロス。炎にまみれた狂犬が、なめらかに動く



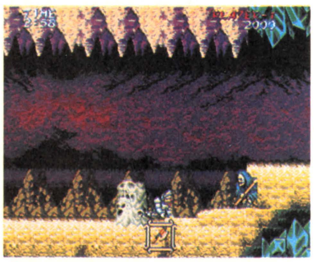
✪魔法を使うタイミングには気をつけないとやられちゃう



✪火の玉を降らせて攻撃してくるけど、しゃがんで攻撃だ

Round4 クリスタルの森

ラウンド4はきれいだけど不気味なクリスタルの森。きょろきょろした死神さんがかわいい。恐竜の骨もあったりと神秘的なラウンドだ。そして後半は下り坂の連続。氷の斜面がすごく美しい。ここに出現するデビルハンドという手の形のモンスターが飛ばしてくる指は、グラフィック上でもちゃんと指の形をしているのだ。

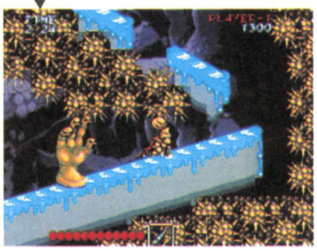


✪おっと出ました死神さんの登場

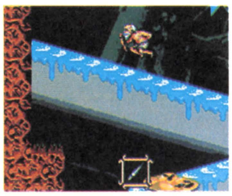


✪恐竜の骨の上での戦いが始まる

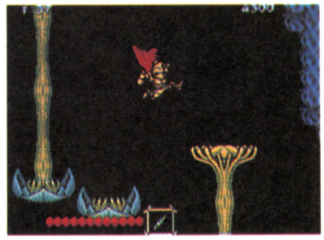
腐海魔境へ



✪指を飛ばしてくるなんて非常識よ



✪坂を下っていったら、マジシャンに老人にされてしまったよーん

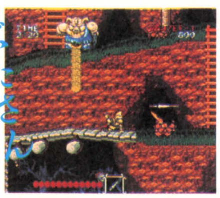


✪蓮の花を飛び越えてっとルンルン



✪ピョンピョン降りて着いた先には

ぶたさん

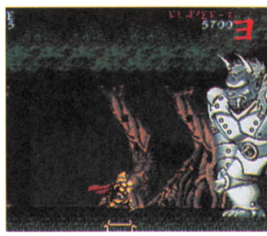


✪後半には、おなじみのぶたさんが登場する。ゲロゲロ…きたないよ



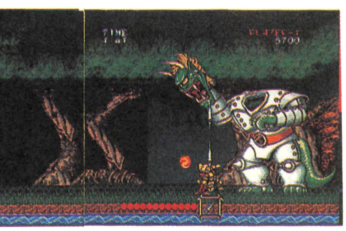
この細かなマップをよく見て

ヨロイが…



✪シールダーは、最初はこんなふうに動かず静まっているのだ





✪アーサーが近づくと、顔の部分がボロボロ崩れて生の顔が現れる。ホントに細かい処理だ



2

ドッグファイトシューティング!!

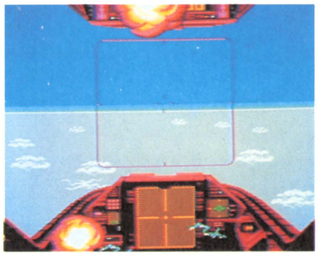
スーパーグラフィックス対応ソフト！

11月30日発売予定 ハドソン 6500円(税別) 4メガ

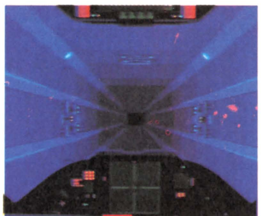
熱いコクピットを再現

スーパーグラフィックス対応ソフト第1弾は、ハードと同時発売予定の「バトルエース」。アフターバーナーをほうふつさせるドッグファイトシューティングゲームだ。邪悪なる「デステート帝国」を倒すため、「反乱軍」最後の戦闘機「バトルエース」が飛び立つ。

コクピット内部から見た画面は、チラツキがなくて美しいぞ。また、パワーコンソールに対応しており、ハンドルを握れば従来のコントローラでは得られたい操縦席そのもののリアルでエキサイティングなプレイが楽しめるぞ。機体は何回でもローリングできるので、きりもみで敵機の攻撃を避けるなど本物のドッグファイトそのもの。


しまった!! 撃たれてしまった。計器がふっとんで機体は大爆発！


機体のローリングがスムーズ


ランディングバーンを越えてバトルエース発進

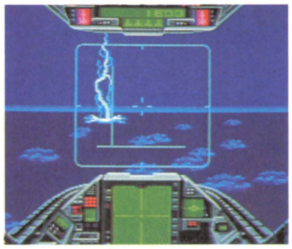


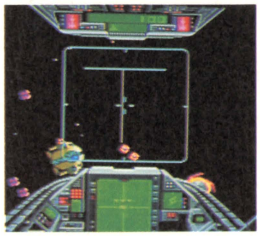
下のレーダーディスプレイに注意しながら中央の画面の縦横の線で標準をあわせて攻撃せよ。レーダーの右のはロールメーター

画面効果も美しい

各面のグラフィックはもちろんのこと、途中に出現する隕石群や雷などの画面効果が非常に美しい。それらは破壊不可能な障害物なのだが立体感あふれるその画面におもわずのめり込んでしまいそうになる。ド迫力でせまってくるぞ／


らせん状に回転しながら自機に近付いてくる隕石群


あちこちに落ちる雷!!


コクピットの画面いっぱいに広がる星の海

全7ステージの空中戦

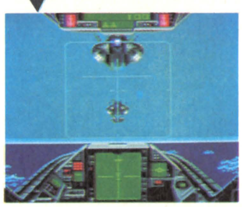
各面は、スタート時に表示される惑星内で戦闘が繰り広げられる。1面がかなり長く、途中で何度か景色が変わり、中盤ではよけるしか手がない隕石群や雷などが出現する。面の終わりには大ボスがいて、多彩な攻撃をしかけてくる。

敵の特徴をつかんで攻撃せよ!!

ACT1


1面ボスは6個の発射ユニットから粒子ビームを放ってくる

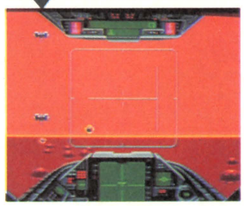
ACT2


2面は海上での空中戦。ちらつきなしで2機以上の敵機が攻撃！

ACT3


3面は砂漠の惑星だろうか!? この敵の名前はガルム

ACT4


おもに敵の武器はミサイル。避けるか撃ちおとしてしまえ!!

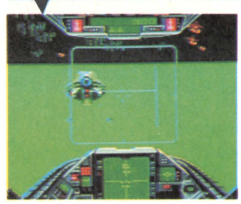
ACT5


5面は宇宙空間が舞台。バックが黒なので敵を判別しやすい

ACT6


6面は植物が生えている緑の惑星。だが目の前にミサイルが…

ACT7


最終面の星は空洞惑星。天地がひっくり返ったような画面だ

※画面は開発中のものです

3 グランドマスターを倒せ！ 飛竜よ!!

スーパーグラフィックス対応ソフト！

ストライダー飛竜

発売日未定
NECアベニュー
価格未定／容量未定

業務用アクションゲームの最高峰!!

移植希望ソフトでいつも上位にランキングされている「ストライダー飛竜」がスーパーグラフィックス対応ソフトとして登場決定／ 業務用では、主人公"飛竜"のアクションで話題を呼んだが、スーパーグラフィックスでは自由度の高い操作性を基本として、業務用に近いアクションを楽しめるものにするということだ。その他にも、映画を見ているかのような演出効果やリアルな舞台設定などもしっかり再現されるだろう。今までにない、常識を打ち破ったアクションゲームに期待度満点だ!!



✪これぐらいのアクションは当り前



✪こんなキレイな画面がどのように表現されるのか楽しみだ



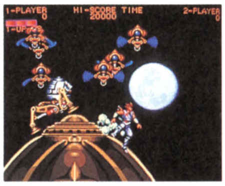
謎の敵、グランドマスター

様々なステージが飛竜を待つ!!

飛竜が戦うステージは、業務用と同じく5ステージになるはずだ。しかも、スーパーグラフィックスの持つ機能をフルに使い、背景の美しさは、ほぼそのままになるというから期待だね。早くスーパーグラフィックス版が見たいね。

1st・ロシア

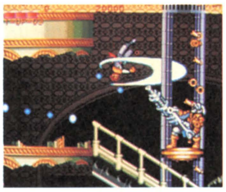
ステージ１はロシア。それらしい建造物が立ち並んでいる。夜空をバックにモスクの屋根の上での戦闘シーンはなかなかだぞ。



✪まん丸の月が、とってもキレイに光っているな



✪建物の中は、迷路となっている。どこがゴールなのかな？



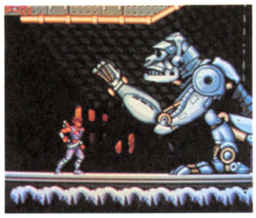
✪カベや天井などを使ったアクションは一見の価値あり!?

2st・シベリア

白銀の世界のシベリア。雪山を駆け降りたり、敵基地でのメカPONGとの戦いは、スゴイ迫力モノのシーンだ。



✪多重スクロールシーンもキレイに仕上がること間違いなしだろう



✪デカキャラもどんどん登場するぞ

3st・アマゾン

ほとんどが森の中というアマゾン。底なしの沼などのトラップや恐竜なども登場する。まるで原始時代に来てしまったみたいだ。



✪アマゾンでは、恐竜が大量出演!?

※画面は業務用のものです

4 闇の邪動神を倒せるか!?

スーパーグラフィックス対応ソフト！

魔動王グランゾート

発売日未定 ハドソン 価格未定／容量未定

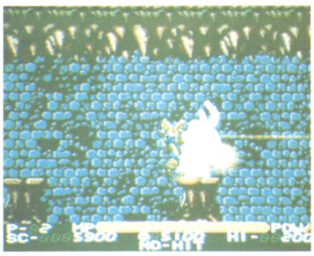
大人気アニメの「魔動王グランゾート」がアクションゲームでスーパーグラフィックスに登場／
全7エリアを3タイプ(グランゾート、ウィンザード、アクアビート)の魔動王を操作して、暗黒大邪神を倒すのが目的。2重スクロールの立体感が楽しめるぞ。



✪横スクロールのアクションゲーム。とってもキレイだ

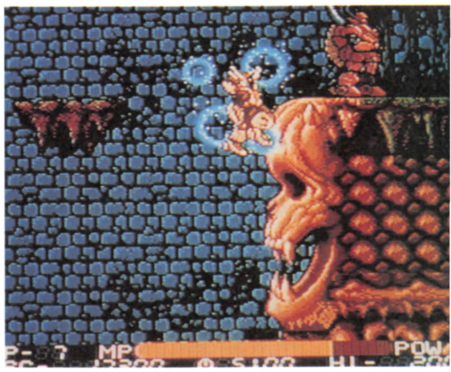


✪マシンによって技が違うんだぞ



✪遠近感のある画面がスゴイ!!

戦え!! 光の魔動戦士よ!!



✪スムーズなスクロールは、見物だ

※画面は開発中のものです



D PCエンジン参入全29社

PCエンジンは、発売当初は参入ソフトハウスがほとんどなく、PCエンジンを買っても遊べるものがないという言わばソフト日照りの状態だった。『R−TYPE』やナムコの本格的な参入によってようやく安定したPCエンジンのソフト市場である。最近は、参入ソフトハウスの数も29社ほどになって、中小のソフトハウスも安心して参入できる市場にまで成長してきたといえるだろう。

PCエンジン本体の出荷台数も、ある程度順調な伸びを見せており、安定してきた。そんな状態の中で発売されるスーパーグラフィックスなわけだが、これまでPCエンジン市場を支えてきた各ソフトハウスはどういった考えを持っているのだろうか。基本的にPCエンジンのスペックを持ちながら、さらに強化したグラフィック機能は、ユーザーにとっては大きな魅力ではあるが、はたして開発する側としてはどうなのだろうか。

現在PCエンジンのソフトを開発している29のソフトハウスに、スーパーグラフィックスに対する考えを聞いてみた。

工場出荷数	
PCエンジン	150万台
CD−ROM2	10万台

アンケートに協力いただいた全29メーカー	
株式会社アイ・ジー・エス	アイレム株式会社
株式会社アスク講談社	株式会社アスミック
株式会社インテック	株式会社エイコム
NECアベニュー株式会社	株式会社クリーム
サン電子株式会社	サリオ株式会社
新日本レーザーソフト株式会社	株式会社タイトー
データイースト株式会社	株式会社トンキンハウス
株式会社ナムコ	株式会社ナグザット
日本物産株式会社	日本コンピュータシステム株式会社
日本ソフト販売株式会社	株式会社パック・イン・ビデオ
株式会社ハドソン	ビクター音楽産業株式会社
ビデオシステム株式会社	ヒューマン株式会社
株式会社フェイス	株式会社ブレイングレイ
株式会社ホームデータ	株式会社マイクロキャビン
株式会社UPL	

各メーカーへの質問とその解答

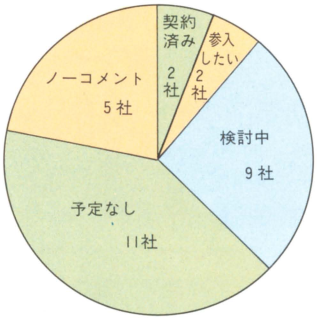
Q−1 PCエンジンスーパーグラフィックスへの参入予定がありますか？

決定は2社のみ

スーパーグラフィックスが正式発表された現在、参入を決定しているのは、ハドソンとNECアベニューの2社のみ。あとは現状を静観といった雰囲気だ。発表直後のアンケートだっただけに、各メーカーはまだ今後の動向を詳しく決定していないといった感触で、新たな参入メーカーが名乗りを上げてくるのはまだちょっと先のことになりそうだ。

前向きなメーカー

積極的に参入を希望するメーカーも2社ほどあった。特にこの2つのメーカーは、最近PCエンジンに参入を決めたメーカーで、新たなハードに対する開発意欲に燃えているといったところだろうか。また、検討中の9社の中にも前向きな方向を示すメーカーは多い。スーパーグラフィックスの今後のソフト市場は、明暗どちらなのか、無気味なものがあるようだ。



きっぱり否定するメーカー

スーパーグラフィックスの前途に暗い影を投げかけるように、11社のメーカーが、参入の予定なしとの回答だった。もっとも、この答えはあくまで今現在ということで、市場が安定してくれば考え直すといったメーカーが多いようだ。しかし、この中にはPCエンジン発売時に参入を決めていたあの大家『ナムコ』が含まれている。ファミコンの爆発的ヒットの最大のカギが同社であっただけに、これは今後に波乱を引き起こすことになるかもしれない。

Q−2 どんなジャンルのゲームをつくりたいですか？また、どんなジャンルが向いていると思いますか？

やはりシューティング

スーパーグラフィックスが、どんなジャンルに向いているかという問いに対しては、当然のごとくシューティングとアクションという答えが返ってきた。シューティングゲームをつくってくれとばかりに開発されたハードだけに当然といえる。

つくりたいジャンルに関してもシューティングとアクションに偏っている。RPGが少ないPCエンジンから、さらにRPGの比率が減りそうだ。RPGファンには受難のハードかもしれない。

ちなみに、積極的な姿勢を示しているホームデータでは、囲碁ソフトを出したいとのこと…。いったいどんなソフトになるか楽しみ。

ジャンル	つくるとすればどんなジャンル？	どのジャンルに向いている
RPG	3社	1社
シューティング	9社	10社
アクション	7社	6社
シミュレーション	1社	2社
アドベンチャー	0社	1社
スポーツ	0社	1社
アダルト	1社	1社
ボードゲーム	0社	1社
パズル	0社	1社
その他	1社	4社

へアンケート! PCエンジンスーパーグラフィックスの今後の動向を探る!

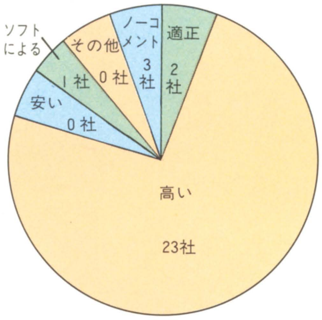
Q3 本体の価格は適正だと思いますか?

高いという声が…

スーパーグラフィックスの価格は約4万円。PCエンジンの約2倍なわけだが機能的に2倍になったとは言いがたい。この価格設定に対して、各メーカーは厳しく、高いと断言している。

他の家庭用ゲーム機について考えてみても、メガドライブの21000円、ファミコンの14800円に遠く及ばない。機能的に見て、メガドライブを遥かにしのぐものではないのにこれだけ価格差があっては、ユーザーから見た割高感も拭いきれないだろう。

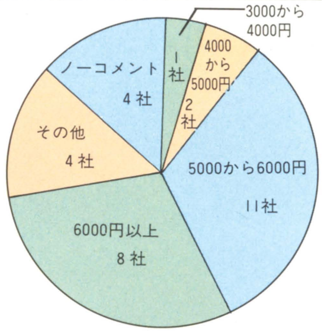
一部のメーカーは、ソフトにもよるという発言だった。



Q4 ソフトの価格はいくらぐらいが適当だと思いますか?

若干高めか…?

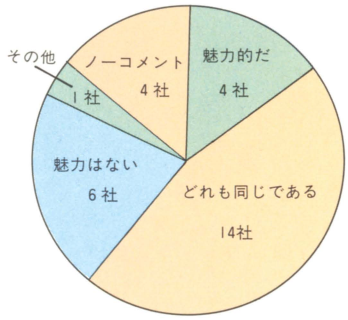
ソフトの価格設定に関しては、従来のPCエンジンと同じくらいが適切ではないかという判断のようだ。ソフトによっては、クオリティが増す分、多少高くなるのも止むを得ないといったところだろうか。8メガの『大魔界村』はかなり高くなりそうだ。



Q5 メガドライブやスーパーファミコンに比べて開発に魅力を感じますか?

興味は半々…

開発を含めたスーパーグラフィックスの機能に関する関心は、若干薄いようだ。確かに、スーパーグラフィックスのスペックは、ライバル機と目されるメガドライブやスーパーファミコンなどと格段に違うわけではなく、技術者サイドから見ると、魅力には欠けるようだ。PCエンジンに対しての互換性を保つために、大幅な機能拡張ができなかったことが災いしているが、逆に言えば従来と変わらない開発体制でソフトを作成できるというのは魅力らしい。



また、外部に入出力端子を装備しているが、これの使い道に関しても、特に思い当たらないという声が多く、外部のハードがなければ動かないソフトというものにも疑問があるようだ。

その他、各社のコメントなど

各質問の他、あの芸術的な外観デザインなどについてコメントをお願いしたところ、なかなか興味深いコメントがたくさん寄せられた。中にはかなり過激なものも多いが、PCエンジンを支えるソフトハウスの正直な意見として、ハードを開発した日本電気ホームエレクトロニクスでは、謙虚に受け止めていただきたい。

外観デザインについての各社のコメント

アスク講談社	正直いって疑問を感じます
アスミック	エンジンそのものだと思います
インテック	大きすぎる
NECアベニュー	エンジンがモチーフだそうだが、新時代を築こうとするマシンに古臭い「エンジン」の形を持ってきたセンスには疑問
クリーム	うっかり蹴飛ばすと小指のツメが割れるんじゃないかという無骨なフォルム。60年代の未来感覚なデザインが素敵です
タイトー	デザイン的には、前の形の方がいいと思います
ナグザット	メガドラのデザインの方が好きです(個人的に)
日本物産	外寸法のスペックから考えると立派なものになるでしょう
パック・イン・ビデオ	旧型の方がよい。ちょっとごてごてしすぎかな
ヒューマン	パッと見は悪くないと思いますが、大きすぎます
ビデオシステム	外観は好みの問題だと思います。当社内では評判がいいようです
フェイス	少し大きすぎだと思うのと、拡張機器のツメなどの部分をもっとすっきりしたデザインにしてほしい
ホームデータ	価格の割にお子様向けのデザインですね。インターフェイスユニットに互換性があった方が良かったのではないでしょうか
マイクロキャビン	個人的にはもう少しシンプルで高級感がある方がいいと思います

編集部総評

いろいろなウワサの飛び交った新型のPCエンジンだったが、フタを開けてみると、従来のPCエンジンのちょっとした上位互換機だったわけで、少し拍子抜け。

このアンケートも、今の時点では時期尚早といったところで、反応があまりにも鈍かった。市場が安定してくれれば、いつでも参入できるわけだしね。

ただ、各ソフトハウスの共通した意見としては、『ユーザーの気持ちを考えたソフトづくり』というものだった。ハードメーカーとしても、ユーザーの気持ちを考えたハードづくりをしてほしいものだ。

特別企画PART2

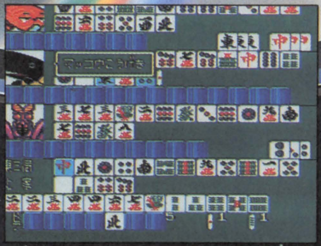
やっぱ、ROM²はスゲーぞ!!

ROM ROM(ロムロム)特集

続々と登場するROM²ソフト群。CDロムは、ゲームの常識を覆しつつある。まったく目が離せないのだ。そこで、まとめて9本のニューROM²ソフトを大紹介だ!!





















ROM ROM 特集 1

一味違うSFアニメ感覚RPG

コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ



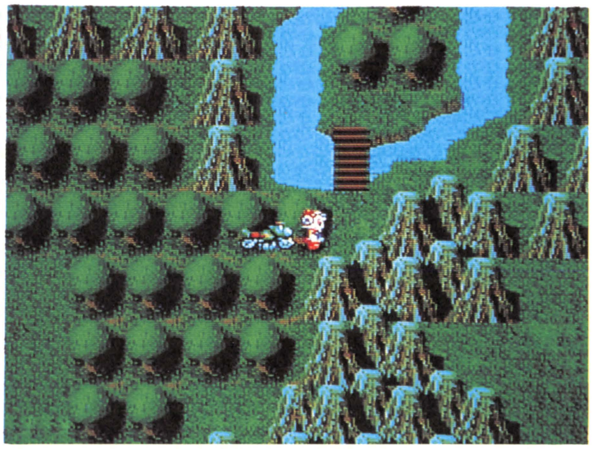
アニメーター、越智一裕氏がマンガにしようとあたためていたストーリーを、氏自らがゲームデザイン

12月22日発売予定　日本テレネット　6780円(税別)

ビジュアル満載!!のファンタジーRPG

これまで、ストーリーをプレイヤーに伝える手段は、会話メッセージなどを通して「読ませる」という方法しかなかった。

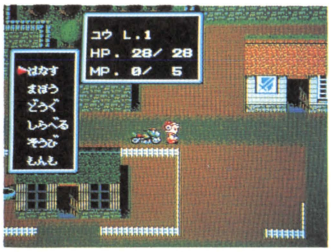
しかし、CDロムを媒体としたRPGならば「見せ、聞かせる」ことが可能だ。動き、語りかけてくるキャラクタであふれたコズミックファンタジーは未体験の感動をプレイヤーに与えてくれる。



⇧255画面以上という広大なマップ上で冒険が繰り広げられる。が、恐れることはない。バイク型生体メカ・もんもは訪れた場所を記憶し瞬時に移動可能だ



⇧魔法が使える、ヒロインのサヤ。各イベントごとに、こんな見事なアニメーションを見ることができる



⇧ゲームシステムは普通の、いわゆるドラクエタイプ。非常に遊びやすい

コズミックハンターとは

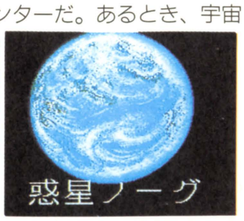
宇宙時代の大がかりな犯罪を取り締まるために結成された「コズミック・セキュリティ・カンパニー」。この組織は情報収集や戦闘のエキスパート達で構成された、「正義の味方・株式会社」とでもいうもの。今は亡きユウの父、ライアンが設立者でもある。数々の犯罪を叩きつぶし、平和を守る彼らを、人々は「コズミック・ハンター」と呼ぶ。銀河系に平和を取り戻すまで彼らに休息はないのだ。



⇧ユウが7歳のときの写真。父、ライアンと母が映っている

オープニングはスゴイ！

ユウは、14歳ながら数々の事件を解決してきた、腕利きのコズミックハンターだ。あるとき、宇宙海賊の船団を追跡中に何者かの襲撃をうけ、辺境の惑星、ノーグに不時着する。ノーグではモンスターが暴れ、人々を苦しめていた。ユウは、魔物退治に出発するが…。



⇧辺境の惑星、ノーグ。今回の冒険は、この星が舞台となる



⇧宇宙機雷！ワナだった！



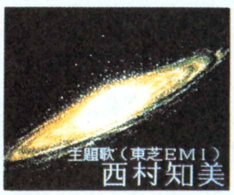
⇧？ 小惑星帯はないはず



⇧なんとか、無事に着水

主題歌は西村知美

コズミックファンタジーには主題歌があるのだ。歌は西村知美。CDロムのゲームには違うジャンルの人間が集まり、どんどん映画的になっている。喜ばしいことだ。



⇧ね、ちゃんと西村知美と出てるでしょ



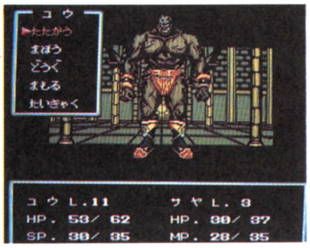
⇧西村知美さんだ。昭和45年12月15日生まれだ。私はそれ以上知らないのだ

戦闘はシンプルなコマンド選択方式で行うのだ

戦闘シーンは、オーソドックスなコマンド選択方式。敵キャラは総数120以上で、ストーリー上、重要なキャラとの戦いのときは、ビジュアルシーンが入って盛り上げてくれる。武器やアイテム関係も83種、科学的なものも登場する。また、武器には重さがあり、キャラのすばやさに影響するのだ。ユウはESPを、サヤは魔法を操る能力をもっている。レベルアップに従い使えるESP、魔法が増え、最終的には合わせて43種。術自体のパワーもアップしていくのだ。



ステータスの表示画面。ここでもキレイなグラフィックが



戦闘シーン。中ボス戦だ

	名　称	価格	効　　果
アイテム	テント	8	HP、MPの完全回復とセーブが可能
	スネークベノム	40	武器に塗る毒。毒のダメージが加わる
	発煙筒	150	煙をおこし、敵から100%逃げられる
	フェイントマント	1000	敵から逃げられる確率が倍になる
	キャンプカプセル	4000	テントと同じだがダンジョン内でも可
	マジカルソーサー	500	敵1グループに100～300のダメージ
	万能薬	250	全員のHP、MP、毒を全回復

魔法とESPの違い

魔法は、他のRPGと同様だが、ESPは感情の高まりによって引き出されるもので、プレイヤーの自由にはならない。シナリオの重要な点で、ユウの感情が頂点に達したときはじめて使用可能になる。



サイキック・パワー発動!! ユウの怒りが頂点に達したのだ

	名　称	消費MP	効　　果
魔法	バトム	4	炎の呪文。敵1匹に約16のダメージ
	ルーマ	5	催眠の呪文。敵全体を眠らせる
	シール	5	魔法封じの呪文。敵1匹にのみ有効
	ラナ	5	仲間1人のHPを約30ポイント回復
	ウシュト	1	迷宮脱出の呪文。地上へ脱出できる

	名　称	消費MP	効　　果
ESP	バーン	6	炎のESP。敵1匹に約40のダメージ
	サイコボム	15	混乱のESP。同士討ちさせる
	サイコシールド	15	防御のESP。全ての魔法を無効に
	スルー	30	弱点探知。必ずクリティカルヒットに
	メディテイション	40	全員のHPを完全回復できる
	キュア	10	解毒と、石化を解除するESP

多彩で魅力的な登場キャラクタたちである

ユウは、サヤ、もんもといっしょに旅をすることになるが、この3人の固定メンバーの他に、最大2人の、自らの意志で戦う仲間を加えて5人パーティを組むことができる。出会い、そして別れも見どころのひとつ。また、彼らと言葉を交わせるのも大きな特徴だ。



主人公。射撃、武術の腕前はもちろん、強力なサイキック・パワーも持っている

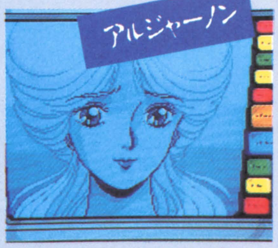
仲間達



未熟ながらも魔法が使える



ユウとコンビを組む生体メカ。瞬間移動が可能



ユウの母親的存在の思考型コンピュータ。マザーと呼ばれる



星間商人。法外な値で売ってくるが、いい品ばかり

敵四天王



土のエレメンタル。怪力だ



水のエレメンタル。残虐



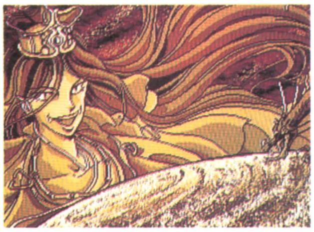
モルガンに生み出された火のエレメンタル



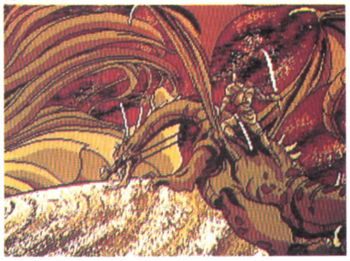
風を操る美少年。女じゃないぞ

甦りし魔女、妖姫モルガンの邪悪な野望を砕け!!

妖姫モルガン。かつて惑星ノーグを手中に収めようと企み、勇者ティタニスによって討ち滅ぼされ、ルクソールの遺跡の中に封じ込められた魔女。しかし、肉体は滅んでもその怨念の塊ともいうべき魂は、遺跡内で数百年間生き続けてきた。そして今、何者かの手によって封印は解かれ、この世に甦った。以前にも増して強力な妖術を身につけたモルガンは、ノーグを支配すべく、再び侵略を開始した。



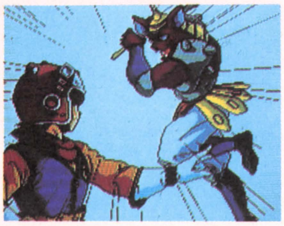
↑はるか昔、その邪悪な力を振るって、ノーグを手中に収めようとした



↓が、勇者によって阻止される

バネの村

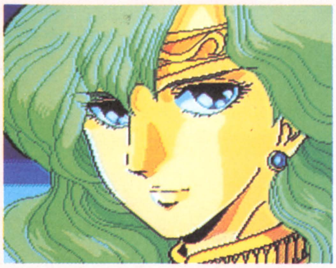
アルジャーノンが不時着したダーバの泉のすぐ近くにあるバネの村。村に向かったユウともんもは、長老から森に住み着いたコボルトを退治して欲しいと頼まれる。



←また襲いかかってきたじゃないか。うわあぁ！



←ザココボルトが通せんぼしてる。やっちまえいっ！



↑一撃で打ち倒すシルフ。何者？



→キングコボルト。命は助けようと思ったら

惑星ノーグ全図



ペネトの村

岩山の洞くつに住むモンスターが凶暴化し、村の男達が調べに向かった。リーダー、ラバンの息子が心配して洞くつに入ってしまう。



←若者達のリーダー、ラバン



←ラバンの一人息子、アムル



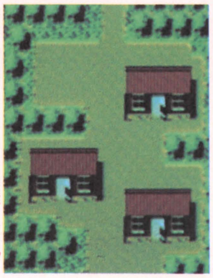
→男たちのリーダーの妻は、心配した息子まで洞くつに入ったという



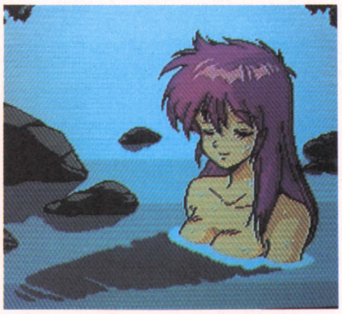
↑吟遊詩人のルイード。実は勇者を捜すため派遣された、国王の側近

シリスの村

アカルクフの森の奥に広がるオシリス湖。湖で水浴びをしているサヤと出会う。兄は数日前、旅に出てしまったという。



→この先にオシリス湖がある。湖のほとりに小さな小屋があるが、中にはだれもいない



↑湖にいってみると、水浴びをしているサヤを発見した。運命の出会いだが、今は草むらに隠れていよう。へへへ…

ティカルの街

ここは港街で商人が多い。星間商人のニャンとも会うことができる。道具屋では薬草が切れていて、店の親父に、レンの森に住むエルフの娘の所へ使いを頼まれる。



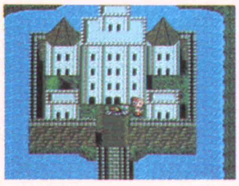
↑けっこう広い港町



←エルフのピッポ

オルメカ城

国王から、モルガンを倒し、この惑星を救ってくれないかと依頼され、伝説の勇者ティタニスの末裔の兄妹がいることを知らされる。



←ここで初めて、モルガンの存在を知る

ニムルド城

ニムルドの王女リーナと、義賊となった、国王の側近バロン。2人は愛し合っているのだが…。



→ニャンは困ったときに現れる



→リーナ。美しい王女ちゃん



→国王がイカれたため、義賊に

ROM ROM 特集 2

男の熱い戦いが今、始まる!!

RED ALERT

レッドアラート



ROM ROM特集第2弾は、今までのものとは一味も二味も違う、戦略的アクションゲームを紹介だ

12月22日発売予定　日本テレネット　価格未定

ヴァリスIIに続くハイパービジュアルアクションゲーム

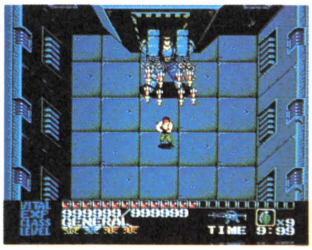
『ヴァリスII』に続く、超美麗グラフィックアクションゲームが登場する。『ヴァリスII』の幻想的な世界とはうって変わって今度の舞台は現代。硝煙がたちこめ、血しぶきが飛び散る壮絶なコンバットアクションゲームなのだ。

大容量をフルに活用した美しい背景と奥行きのあるゲーム内容。

合計すると20分を超える迫真のビジュアルシーンなど、プレイヤーをグイグイと引き込む飽きのこない展開はCD-ROMならではのもの。さらに、ビジュアルシーンで主人公ガイ・カザマの声を演じるのが、ヒーロー役が似合う男No.1の神谷明さんだというのが、アニメファンならずとも見逃せないところだ。



⬆リアルで美しい画面のなかで激しいバトルアクションが展開するのだ



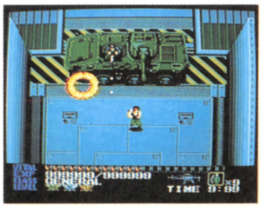
⬆もちろん、各面にはド迫力ものの攻撃をしてくるボスが待っているぞ

6つの壮大なミッションが待つ

このゲームでガイに課せられる任務は6つ。そのどれもが、独立した1本のゲームといってもいいぐらいのボリュームなのだ。各ミッションはさらに複数のステージに分かれていて、それぞれ目的が違う。すべてのステージをクリアするとそのミッションはオールクリアとなり、ビジュアルシーンによってプレイヤーは次の任務を知ることになる。すべてのミッションをクリアしたときこそガイ・カザマの復讐は完了し、壮絶な戦いにピリオドがうたれるのだ。



⬆すべてのミッションをクリアしてフォースプロジェクトを潰せ！



⬆こいつもボスキャラだ。倒して道を開け！

怒りと復讐のストーリー

国際的な武装集団フォースプロジェクトが世界支配に向けて活動を開始。その動きをいちはやく察知したアメリカ大統領はCIA長官にフォースプロジェクトせん滅を命じた。そして選ばれた男こそがガイ・カザマなのだ。彼には、フォースプロジェクトの陰謀により任務遂行中に襲撃され仲間をすべて失うという辛い過去があった。

今、復讐に燃える不死身のワンマンアーミー、ガイ・カザマのたったひとりの戦いの火ぶたが切って落とされようとしているのだ！



ガイ・カザマ

⬆これが主人公ガイの雄姿だ！



⬆大統領の依頼を受けるレナード長官



⬆フォースプロジェクトを壊滅させられるのは、彼以外にいない



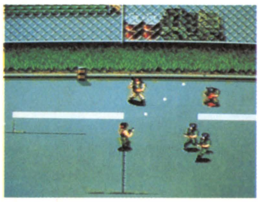
⬆死んでいった仲間の墓参りをするガイ。彼らの怨みを晴らすためにも、戦いに身をまかせる決意をかためる彼であった

RPGの要素も取り入れられた主人公のパワーアップ

アクションゲームにパワーアップはつきもの。『レッドアラート』にも多彩なパワーアップが用意されている。中でも注目すべきは主人公のレベルアップだ。敵を倒すとその強さに応じて経験値が得られ、一定の値に達すると主人公のレベルが上がり、ライフの最大値が増えると同時に、より強力な兵器が使えるようになるのだ。

階級によって使える武器が変化

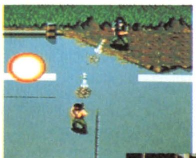
Ⅱボタンで使用できる通常兵器は全部で6種類。最初はピストルしか使えないが、レベルが上がれば次々と強力な兵器が使えるようになる。これらの兵器は、戦況に応じて自由に持ちかえることが可能である。



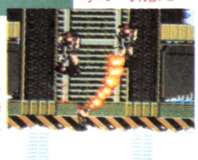
強い武器に持ちかえれば戦いは楽になる

アイテムでさらに強力な攻撃が可能

特殊兵器は主人公のレベルに関係なく、特定の敵を倒すと出現するアイテムを取ることによって使用可能になる。ライフ回復アイテム以外は取った数だけストックすることができ、好きな時に使える。通常兵器と比べて威力のすぐれたものばかりだが、使用回数や時間が制限されているので、ここぞというときに使うべきだろう。

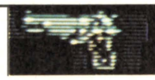


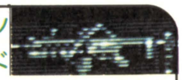
スーパーナパームは、レバー操作で広範囲の敵に攻撃が可能だ

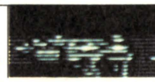


これはホーミングミサイル。敵を追尾する便利な特殊兵器なのだ

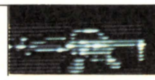
通常兵器

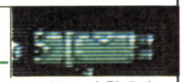
ピストル 
主人公ガイが最初から使える武器。2連射することができる

ショットガン&グレネード 
ショットガンと同時に、単発のさく裂弾が撃てる。レベル11から

サブマシンガン 
レベル3から使用可能な武器。4連射することができる

重機関銃 
レベル15から使用可能。5方向弾を2連射することができる

ショットガン 
扇状に広がる3方向弾を3連射できる。レベル7から使用可能

ミサイルランチャー 
レベル19から使用可能。4発のさく裂弾を、横1列に発射する

特殊兵器他

ハイパーパイナップル 
グレネードよりも破壊力の大きいさく裂弾

スーパーナパーム 
一定の時間火炎放射器を使うことができる

ブラッディフリスビー 
壁に当たると反射する貫通弾を斜めに撃てる

サテライト 
一定時間両サイドに無敵のオプションがつく

ホーミングミサイル 
敵を自動追尾する誘導弾が発射できる

ライフ回復大・小 
取ればその場で主人公のライフが回復する

ゲームを彩るキャラクタたち

ガイ・カザマ以外にも多くの人物がゲーム中に登場する。まだ線画の状態のものもあるけれど、彼らをイラストで紹介しよう。



レナード
CIA長官でガイの上司。ガイに全幅の信頼をおき、困難な任務を押しつける。
サングラスが渋い。いかにもって感じ



ケイ
レナードの美人秘書。すぐれた記憶力の持ち主で、軍事機密にも精通している有能な女性。
ひそかにガイのことを想っているらしい。
スタイルも抜群。早く声が聞いてみたいな

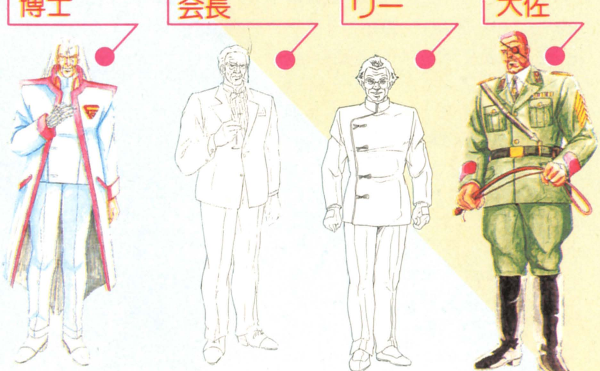


宿命のライバル ダーク大佐
身長2メートルを超えるフォースプロジェクトきってのタフガイ。ミサイルランチャーの名手でガイをライバル視している。
ゲーム中、倒されても倒されても何度も復活する不死身の男だ

フォースプロジェクトの面々

「リビド共和国のカダト大佐」、「ホンコンマフィアのミスター・リー」、「デュアル財団のスティーブ会長」、「天才物理学者ガルシア博士」。彼らこそが、世界支配を企てる狂気の武装集団フォースプロジェクトの指導者なのだ。

ガルシア博士　**スティーブ会長**　**ミスター・リー**　**カダト大佐**



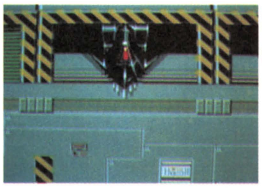
いずれも劣らず、ひとクセもふたクセもありそうな連中ばかり

明確なストーリーに裏付けされた6つのミッション

6つのミッションは独立してはいるものの、その根底にはしっかりとしたストーリーの流れがある。1つ1つのミッションをクリアするたびに、ガイは確実にフォースプロジェクトの牙城を突き崩すことになり、ビジュアルシーンによってもその様子がドラマティックに展開されるところなど、まるで映画を見ているかのようだ。ガイとフォースプロジェクトの戦いの一部を、ここでお見せしよう。

MISSION1　ステルス機を強奪せよ!!

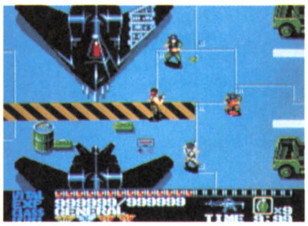
ロイド政府の秘密基地に潜入し、基地の破壊とステルス機の強奪を行うのがミッション1の目的だ。ステージ1は"潜入"。ステルス機格納庫を目指してひたすら進む8方向スクロール面。ステージ2は"破壊"。迷路状の基地内部の数個所に爆弾を仕掛け、最後に戦車を倒せばクリア。そしてステージ3は"脱出"。横スクロール面を進み、ステルス機に飛び乗ればミッション1はクリアとなる。



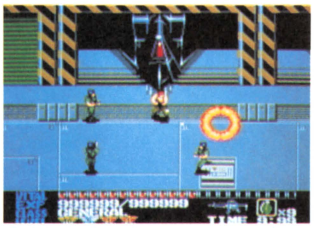
これは開発中の画面。敵がいないのだ



ステージ1のボス。とにかく倒すのみ！



開発中のステルス機が並ぶ工場内を、敵をなぎ倒しながら進め！



追いすがるザコキャラどもに怒りの攻撃をぶちかましてやるのだ！

MISSION2　大統領救出作戦

ミッション2の舞台は東側のフレット共和国。フォースプロジェクトによって幽閉されたブルガス国の大統領を救出するのが目的だ。

ステージ1は急斜面を登る設定になっており、動く方向によって移動スピードが変化するのがとてもリアルだ。ステージ2では大統領をさがして収容所内部をさまよい、ステージ3ではベルトコンベアが流れる秘密工場内でのボスとの戦いがガイ・カザマをまちうけている。



雪の積もる美しい風景をバックに戦うガイ



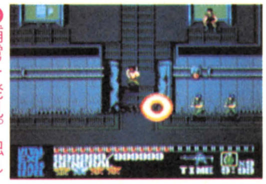
あの雪ダルマには何か意味があるのかな？

MISSION3　捕虜収容所へ乗り込め!!

フォースプロジェクトの要人、「リビド共和国のカダト大佐」を暗殺することがミッション3の目的だ。ステージ数も5と増えていて、そのうち2～4ステージはプレイヤーが順番を選ぶことができる。ステージ1のアルカド収容所でレナードを救出したら、岩山地帯、ジャングル、リビド川を駆け抜けて、ステージ5のカダト基地へと向かうのだ。



敵の攻撃をかいくぐり扉を破壊しろ！



捕虜を発見。触れれば助けられるぞ

任務遂行には作戦が必要だ

多彩なゲーム内容を誇る『レッドアラート』。それだけに攻略も一筋縄ではいかないようになっている。従来のアクションゲームにありがちな、ただひたすらに撃ちまくっていれば先に進めるような単純なゲームではないのだ。ステージごとに変化するゲーム内容や敵のアルゴリズムに応じて、そのつど作戦を考えなければ先には進めない、高度な戦略を要求されるアクションゲームなのだ。

まずは目的を知れ

先にも述べた通りプレイヤーはビジュアルシーンを見て次のミッションの内容を知ることになるのだが、この時にボーッとしていたり、ただただ美しい画面にみとれているだけではいけない。すでに戦いは始まっているのだ。このビジュアルシーンで次のミッションの特徴や敵に関する情報を頭にたたきこみ、それに備えるのが激しい戦いに打ち勝つための第一条件だ。思わぬヒントを聞き逃したりしては、戦いのプロ失格だぞ。



任務を理解して速やかに目的地に向かえ！



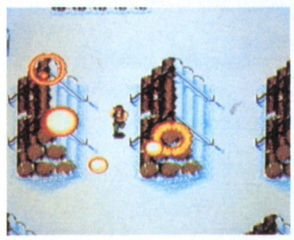
むやみに戦えばいいってもんじゃないのだ

武器の選択も重要

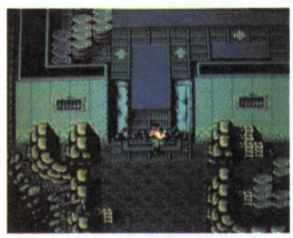
強い兵器さえ持っていればいいってもんじゃないのも、このゲームの面白いところだ。隠密行動中にミサイルランチャーをぶっぱなしたりすれば、敵がドッと増えてしまったりするようになっているのだ。自分がどんな作戦を遂行中なのかを考えて、それに見合った兵器を選択しなければ生きてはいけないようになっているわけだ。

順番を考えて進め

ミッションによってはプレイヤーの意志でステージを選択できる場合もある。そんなときは、どちらのステージを先にクリアしたほうがその後の展開が楽になるかを考えなくてはならない。補給所と基地の2個所が選択できる場合は先に補給所を叩けば、実際に基地の敵が弱体化するのだ。



こういう広々とした場所ならばなんの気がねもなくバリバリと撃ちまくりながら進んでいけるのだ



敵がまったく見当たらない。これも作戦の成果なのだろうか？

ROM ROM 特集 3

シミュレーションゲームの金字塔だ!!

SUPER大戦略 PCエンジン(仮称)

12月発売予定　マイクロキャビン　価格未定

現代版シミュレーションゲームの傑作

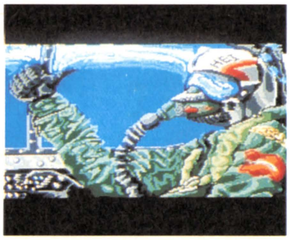
パソコン版ではⅢまで出ている大人気の大戦略シリーズ。今回CDロムに移植されるのは、その中の1つ、スーパー大戦略だ。メガドライブ版のそれは、大戦略Ⅱをもとにしていたが、CDロム版は、正真正銘のスーパー大戦略である。



オープニングのグラフィックにも、かなり力を入れているのだ



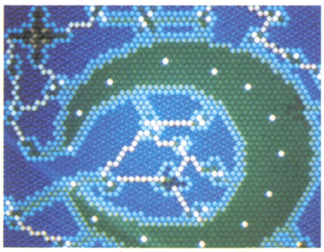
これがCDロム版のタイトル画面。岩の中から出てくるところに注目!!



グオー本当にかっこいい

戦略方法は君の腕次第

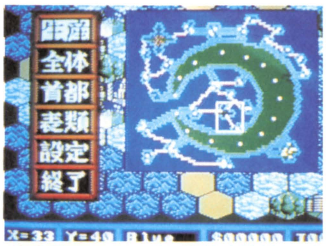
基本的に同じといったのは、少々変更される点もあるからだ。各表で出る兵器ユニットのグラフィックのバージョンアップ、メニューをウインドウ形式に変えるなど、CDロムの特色を生かし、より遊びやすくなるよう改良が加えられる。存分に戦略を楽しもう。



フルマップ画面。三日月形のこのマップは、航空機の運用がポイント



マップを選んでいるところだ。CDロム版にはかなりの数が入るはず



各基本コマンド。操作方法は、パソコン版よりも良くなりそうな感じ

兵器を生産し行動を開始せよ!!

シネスコサイズの画面で、すべて英語の音声合成、下に訳が入るというドハデなタイトルの後、いよいよゲームに入る。自国の首都や都市など、兵器ユニットを生産できる場所で生産を行い、敵国の首都めざして進撃していくのだ。



グレーの部分が、移動することのできない場所である



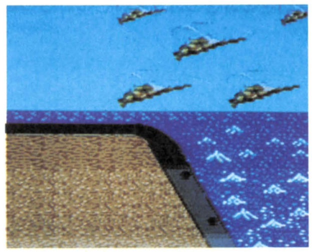
アメリカⅠ、ソビエト、ワルシャワなどに分かれている生産タイプ



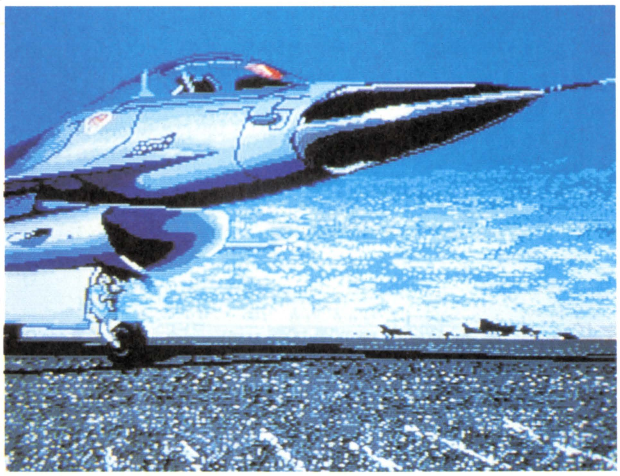
各ユニットごとのコマンドである

敵軍接近，いよいよ戦闘開始

敵軍ユニットと接触すると、ついに戦闘開始。パソコン版では少し地味だった戦闘シーンも、CDロム版では派手な動きのリアルファイトにパワーアップ。航空ユニットなどは3画面ほどスクロールして飛来するのだ。このリアルファイト画面も、楽しみのひとつ。



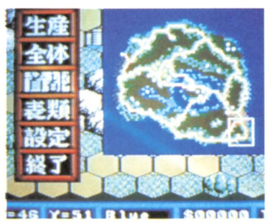
いよいよ戦闘開始なのだ!!



この素晴らしいリアルビジュアルシーンを見よ。奥行きのあるグラフィックがなんともいえないのだ

敵国のすべてを君の支配下に

スーパー大戦略はレッド、ブルー、グリーン、イエローの4カ国に分かれている。1国対1国のマップもあれば、4カ国がぶつかり合うマップもある。自国以外のすべての首都を占領するか、ユニットを全滅させるかが勝利の条件だ。



やはり、敵国首都を陥落させる方が美しい勝ち方といえるだろう

ROM ROM 特集4

君はタコ麻雀を克服できるか!? ぎゅわんぶらあ自己中心派

11月24日発売予定　ハドソン　5800円(税別)

36人の強豪雀士が君を待つ!!

パソコン版で大人気だった麻雀ゲームの決定版「ぎゅわんぶらあ自己中心派」がいよいよCDロム版で登場する。しかもパソコン版のパート3までの全対戦相手が収録されているというスグレ物だ。PCにも麻雀旋風が吹き荒れる!?



人気マンガのキャラクタ36人が君の相手だ

個性あふれる敵の表情を見よ

このゲームに登場する雀士はすべて片山まさゆき氏原作の人気コミック「ぎゅわんぶらあ自己中心派」のキャラクタなのだ。その個性あふれるキャラクタ達の表情が状況に応じて原作通りにアニメーションするのだ。特にゴッドハンドのイナズマヅモや北家拳士郎の負けたシーンなどは大爆笑すること間違いなしなのだ。



応援に北郎のオヤジが登場!!

ゲゲゲー振り込んでしまった



ウム。イッパツツモですな

出たぁーイナズマヅモォー!!



真剣に麻雀を打つ北家拳士郎

究極リーチの壮絶な破壊力!!



アワビュッ!!と負けた拳士郎

振り込んだ拳士郎。カワイイ

ゲームの対戦モードは3種類

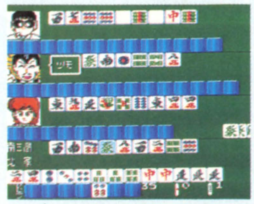
ゲームの対戦モードはフリー対戦、タコ討伐戦、勝ち抜き戦の3種類で構成されており、それぞれ違った内容を楽しむことができる。特に勝ち抜き戦とタコ討伐戦では目的を達成するまでにかなりの時間を必要とするので途中結果をバックアップメモリーに記憶することができる。いそがしい人や時間のない人にピッタリの機能なのだ。



ゲームの対戦モードは3種類、楽しみ方は無限大に膨らむのだっ!!

フリー対戦

その名の通り対戦相手を任意に選択することができるモード。超個性派ぞろいの面子の中から、好きな相手を選んで楽しむというものだ。対戦は1局ごとに終了するので時間があまりないときに便利。またこのモードのみ、初心者向けの指導者モードの選択や特別ルールの設定をすることもできる。



マスターがツモりやがった。ちくしょう



フリー対戦ではトップを取ることが目的だ



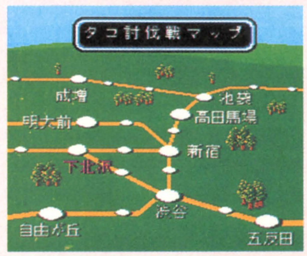
フリー対戦では対戦相手を自由に選べるので、展開も無限に変化する



ゲーム終了後、君のタコ度をチェック!!

タコ討伐戦

このモードは「タコ派」か「アンチタコ派」とコンビを組み、都内の雀荘で勢力争いをするというものだ。勝敗の決定はその仲間との合計得点で競い合うので、パートナーの選択がポイントとなる。



これが討伐戦マップ。都内の各雀荘を自分の派で埋め尽くすのが目的



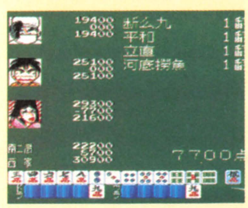
まずタコ派かアンチタコ派を選ぶ



チームワークや戦略を考えずに打つと負けてしまう

勝ち抜き戦

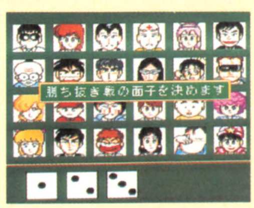
全36人の雀士に勝ち抜こうというモード。対戦型式は勝ち残り方式になっており、全18回戦で1〜16回戦までは2位まで、17回戦は3位までに入れば勝ち残ることができる。18回戦目はいわゆる決勝戦。ここでトップを取れば優勝。



流局寸前に当たり牌が出た。ラッキー!!



やったね!! トップか2位を取れば勝ち残れるのだ



勝ち抜きの面子はコンピュータが決める

ROM ROM 特集 5

戦いの中で、君の闘志は熱く燃える!!

イースI・II

12月21日発売予定　ハドソン　7800円(税別)

A・R・P・Gの醍醐味を味わおう

A・R・P・Gの醍醐味にはプレイヤーの成長や謎解きの他に、あらゆる敵との戦闘が含まれている。このイースI・IIも例外ではない。今回は神殿地下4Fまでのアドルの戦いを追ってみることにしよう。

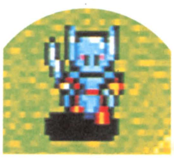
主人公・アドル



冒険という魔法に魅いられた少年。小さな頃から快活で好奇心旺盛な少年。異郷の地に憧れる

ミネアの町とゼピック村をつなぐ草原での戦い

このゲーム独特の攻撃方法に半キャラずらしというものがある。真正面から攻撃せず、半キャラ分ずらしてぶつかればダメージを受けずに済むというものだ。草原の怪物にも半キャラずらしを使えば心細い装備でも戦うことができる。



数ある小人族の中でも特に戦いと流血を好む種族である。片手に小剣をもって攻撃してくる



半キャラずらしを有効に使おう

オークロット



樫の木に命を吹き込んで作られた怪物で、その手に握られている太い棍棒で殴りかかってくる

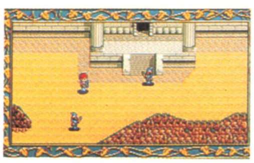
ゼピック村から神殿への山道、そして神殿内部へ

ゼピック村の北にある神殿への山道を1歩1歩踏みしめながら登って行くと両手に剣を持ったウヌガンが現れる。草原の怪物よりかなり強いので慎重に半キャラずらしをして戦おう。またここでレベルアップしておかないと神殿地下1Fのボスに速攻でやられる。

ウヌガン

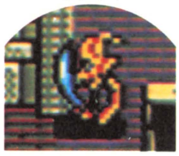


死して墓の下で眠っていた者達が何者かの力によって生き返ったもの。一般にはゾンビと呼ばれる

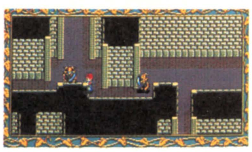


神殿の前に立ち塞がるウヌガン

ウノス



ウノスは野牛の頭骨に人の腕が合わさり、魂が宿ったもの。片手に持った鉄の剣で斬りかかってくる



細い通路では半キャラずらしが…

ルーター



白い骸骨を燃えさかる炎が取り囲み、何でも燃やそうとする。倒すには頭骸骨を叩き割るしかない

神殿で待ち受けるボスキャラを倒せ

イースのゲーム展開の中でうっかりすればダラダラと流れてしまいがちな長編ストーリーをビシッと引き締めているのが要所要所に配置された7種類のボスキャラだ。このボスキャラ軍団はかなり強いので少々厳しい関門となるだろう。

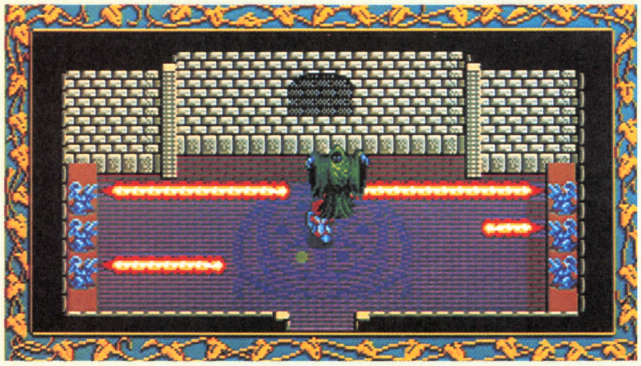
今回は神殿に待ち受ける2体のボスキャラを紹介しよう。



いよいよボスキャラとの決戦だ!!

地下1Fボス・ジェノクレス

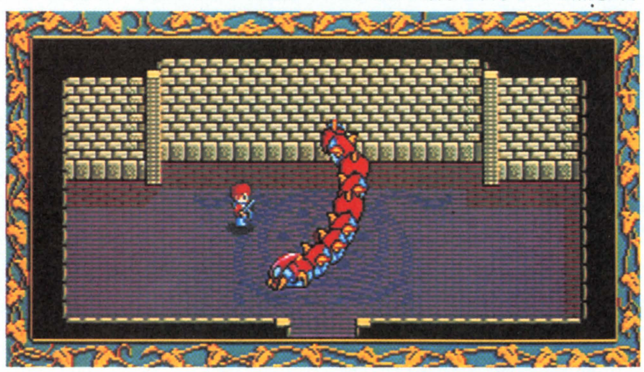
神殿地下1Fの1番奥に潜む人型の魔術師で、ありとあらゆる暗いイメージを連想させる死神のような奴だ。炎を自在に操ることができ、自らの手で攻撃を仕掛けるかわりに燃え盛る炎で敵を焼き尽くそうとする。何も知らないでいきなり戦えばすぐにやられてしまうだろう。しかし敵の動きをよく見ていれば倒せないこともない。ジェノクレスは時々姿を消し、再び現すという戦法で攻撃してくる。ダメージを与えられるのは姿を現した時だけだ。その瞬間を狙え!!



地下4Fボス・ニグティルガー

神殿地下4Fの長い通路の奥に待ち受けるムカデの化け物でその外観は節足動物のムカデに酷似しており、ドラゴンの変化したものだといわれている。

全長およそ10数メートルはあろうかと思われる体のうち、背面は赤黒く、腹部は淡い青色をしている。これはすなわち保護色となっておりかつてはニグティルガーが空を駆け巡るドラゴンであったことを意味している。こいつの弱点は脳や神経系統が集まっている尻尾で他の部分を攻撃しても無意味。



ROM ROM 特集 6

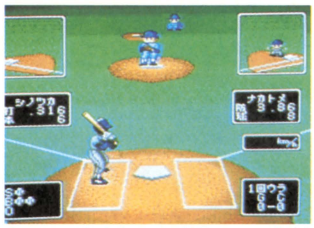
CD-ROM²初の野球ゲーム登場

ROM ROM スタジアム

12月下旬発売予定　NCS　6000円(税別)

ロムロム野球は大容量で内容充実

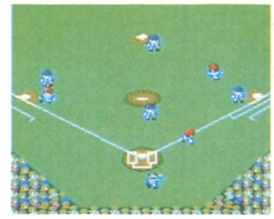
このゲームは、従来の野球ゲームの要素のほとんどをCD-ROMに詰め込んだ、野球ゲームの集大成である。グラフィックや音楽もCD-ROMならではの迫力。1人プレイ2人プレイの選択はもちろんのこと、数々のイベントがゲームを楽しくさせるぞ。



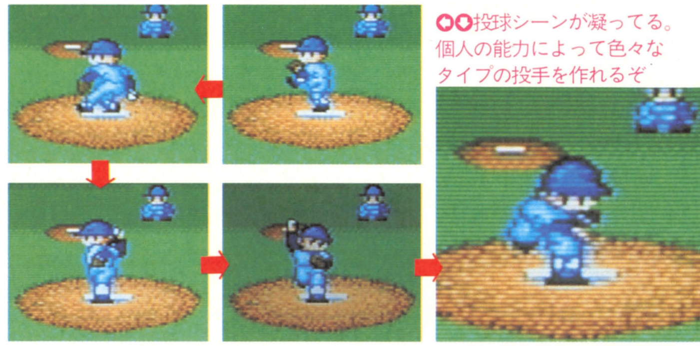
◯とってもきれいなグラフィックだ

選手個人の能力と性格でプレイが変わる

各選手にはそれぞれ、体力や打率、走力といった個人データを持っている。さらにそれらの能力に影響する性格データというものもある。たとえば、気の弱い選手は内角の攻めに弱い、といったもの。それらは成長させて克服できるぞ。



◯選手の性格によって、展開が有利になるかも



◯◯投球シーンが凝ってる。個人の能力によって色々なタイプの投手を作れるぞ

数々のイベントが試合を盛り上げる

他の野球ゲームにみられるイベントはほぼ網羅されている。試合形式はオープン戦、ペナント戦の2つ。オープン戦の中では、参加人数や球場の選択ができる。エディットによってオリジナルチームを作り、ペナント戦などで戦わせることもできる。結果はCD-ROMのバックアップ、他にパスワード方式もあるという親切設計。



◯プレイヤーの選択画面。2プレイの他にコンピュータ同士もできる



◯パスワードも対応する親切設計



◯球場は全部で4つ。ペナント戦ではランダムに

選手能力を上手に成長させよう

前項で述べた選手能力の成長は、試合結果により得たポイントを各選手に振り分けることで行える。得られるポイントは点差で決まり、もちろん勝っているほうがそれだけ多くのポイントを得られるぞ。下の表は能力の内訳。全て数値は0～15で、ここに振り分けていく。

選手を成長させるポイント

能力名	その意味と効果
体力	基本体力の値。試合で行動することで体力は減るぞ。
走力	足の速さ。攻撃、守備共に走るスピード全般の意味。
捕率	この数値を高めると、エラーを起こす確率が低くなる。
打力	打球のスピードが変わる。ようするに長打力がつく。
打率	バットに当たる確率。高ければヒットになり易くなる。
投力	投球のスピード。投手に限らず、内野手にも関係する。
落率	投手の能力。フォークを投げる時の落ちる確率の意味。
C力	投手の能力。カーブを投げた時の曲り方に影響する。
S力	投手の能力。シュートを投げた時の曲り方に影響する。

進行役は"あの"キャピ子

ゲーム中に花を添える進行役として、「改造町人シュビビンマン」のキャラ、キャピ子が登場する。ちゃーんとしゃべって紹介してくれるんだ。さらに進行役だけでなく、試合の盛りあがったシーンで派手に応援をしてくれるぞ。



◯イベントの進行をしゃべって説明するぞ

キャピ子5変化！

試合途中に現れるキャピ子のシーンは面白い。状況によって色々な格好で登場してくるぞ。



◯これみてわかるでしょ？　シュビビンマンのキャピ子ちゃんでーす



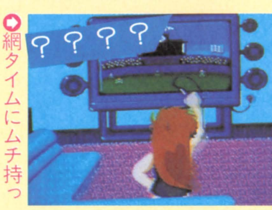
◯メガホン持って応援するぞ、フレーフレー



◯試合がクライマックスで燃えているぞー



◯こーゆー姿で応援してくれるのもウレシイ



◯網タイムにムチ持って…なんじゃコイツは

※画面は開発中のものです　©NCS

ROM ROM 特集 7

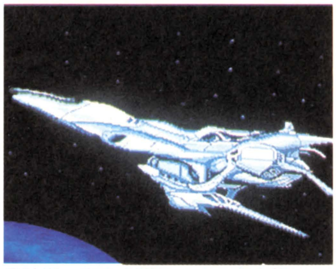
8本ものゲームストーリーが楽しめる

Sol·BIANCA ソル・ビアンカ

'90年1月発売予定　NCS　予価6200円（税別）

ストーリーを重視し楽しむRPG

このゲームはRPGの原点に戻って、キャラとして役割を演じ、楽しむことを目的として、ストーリーを重視して作られている。CD-ROMの大容量を利用して、アニメ処理やBGMも物語を盛り上げるためにかなり充実している。期待充分なRPGだぞ。オリジナルビデオアニメも同時製作中ということで、2倍楽しめるね。



⬆暗黒の宇宙を駆けめぐる宇宙船ソル・ビアンカ号に乗って旅立つ

フィールドマップ上で展開、戦闘も迫力

RPGではお馴染のフィールドマップ上で物語は進む。戦闘シーンでは、ESPというコマンドが魔法にあたる。アイテムはキャラによって得手不得手がある。レベルアップには6種類あるキャラの技能の中から好きなものを上昇でき、好みのタイプが作れるぞ。



⬆戦闘シーンでは、敵キャラが動いて攻撃してくるぞ



⬆パーティは5人と状況によって仲間になる人がいたりする



⬆通常画面でのコマンド

ゲームの世界の背景

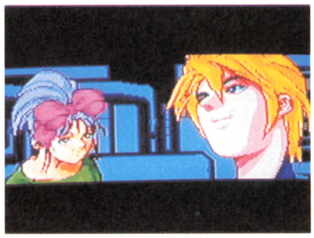
人類は飛躍的進歩した科学文明により銀河宇宙を支配した。だが、惑星国家間での熾烈な覇権争いで暗黒の時代を迎える。そんな宇宙を駆け抜ける一隻の宇宙船。人々に激しい恐怖と強烈な憧れを与えた宇宙海賊ソル・ビアンカだ。そこには5人の美女が乗っていた。



⬆5人の美女が一隻の宇宙船を駆って、広大な銀河系を舞台にいくつもの冒険を繰り広げる

8本のオムニバス形式のストーリー

なんと4本のロングストーリーと各2本のミドル・ショートストーリーの計8本のストーリーで成り立っている。そのうちオープニング・中間・エンディングストーリーは固定され、他はプレイヤーの行動で違った展開をしていくぞ。銀河宇宙を駆け抜ける、5人の美女の宇宙海賊ソル・ビアンカはどんな物語をみせてくれるだろうか。



⬆ゲーム中のビジュアルシーン。しっかり話すし、アニメーションする



⬆ゲーム途中のシーン。絵がとっても細くきれい



⬆ダンジョン内を探索中、武装していかなきゃ



⬆何かがあったら、すぐに調べるのは常識

「ソル・ビアンカ」の5人娘

女だてらに宇宙海賊をする5人の女性たちは、それぞれに強烈な個性の持ち主だ。戦闘能力にも特色がある。フェブは射撃がにが手だが、ムチの攻撃は得意。エイプルはオールマイティ。ジャーニーは飛び道具、ジュンは爆弾などの小道具が得意。メイヨは特にないが、メカでそれを補っている。性格は服装に表れていると思う。



⬆我がまま、優柔不断、でも最後は頼りになる

⬆直情型で行動的、リーダーシップを取る

⬆気分屋で単細胞で過激だけど、人情家

⬆博学で知的なイメージだが思い込みが強い

⬆明朗活発で好奇心旺盛。最後はいつも破綻

※画面は開発中のものです

ROM ROM 特集 8 ミステリーサスペンスファン待望のA・V・G

北斗星の女(ひと)

発売日未定　ナグザット　価格未定

日本各所を舞台に次々と起こる殺人事件を担当の亀井刑事が捜査解決していくアドベンチャーゲームだ。しかもCDロム版では初のミステリーアドベンチャーなのでミステリーサスペンスファンには見逃せない。そして臨場感あふれるサウンドやリアルな情景描写が君を事件の中に引きずり込むのだ。



⬆これが恐怖の殺人シーン。なかなかサスペンスしているのだ



⬆オープニングに登場する女の人。殺人事件の重要な人物に違いない



⬅こいつが上司の十津川警部。頭もキレるし、なかなか頼りがいのある奴なのだ

謎が謎を呼ぶサスペンスストーリー

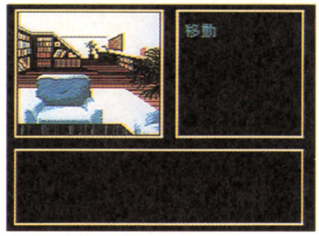
連続偽装殺人事件のプロローグは東京は浅草の、あるアパートで一人の男が殺されるところから始まる。そして捜査が開始されると同時に次々と起こる謎の殺人事件。舞台は、北海道から東京、九州へと…。ブルートレインと共に日本を縦断する事件の数々。捜査線上に浮かび上がった犯人のアリバイを崩すことは、果たしてできるのだろうか？　プレイヤーはこの事件の担当刑事となって事件のすべてを解決しなければならないのだ。



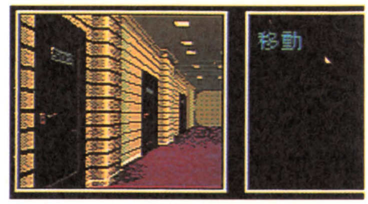
⬆浅草のアパートの殺人現場。この画面を見て君ならどう推理する？



⬆「移動」と書いてある枠の部分には捜査できる場所の名前や各コマンドの名前が出る予定になっている



⬆下の細長い枠の部分にメッセージが出る予定になっている



⬆どうやらあるホテルの廊下のようだが502号室に何かあるのだろうか。

※画面は開発中のものです

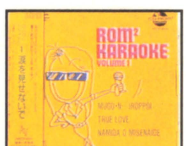
ROM ROM 特集 9 あのカラオケがROM^2で新登場!!

ROM^2 KARAOKE(カラオケ)

発売中　NECアベニュー　4800円(税別)

会社帰りのお父さんのお楽しみといえばカラオケ。そのカラオケがPCエンジンで楽しめちゃう。

元来レコード会社であるNECアベニューならではのレコーディング・クオリティがウリだ。今回発売されたのはVOL1、VOL2の2タイトルで年末から翌年にかけて全10タイトルの発売を予定中。



⬅各タイトルには8つの曲が収録されている



⬅タイトル別にコンセプトを絞った選曲に注目



⬆素晴らしいグラフィックが、宴会をさらに盛り上げることでしょう

⬇完璧な歌詞スクロールを見てくれ



CDならではのサウンドをROM^2・アンプで

このソフトに欠かせないのが、ROM^2・アンプ。CD−ROM^2専用のアンプで、これにマイクをつなげればカラオケを楽しめる。さらに一般のミュージックも再生できるので、本来のBGM以外の音でゲームをすることもできる。モンスターレアをのりピーの曲でクリアなんていう楽しみ方もできるのだ。性能も通常のミニコンポに匹敵する利口者で、低音域の音量を増減できるバスコントロール付きという本格派なのだ。

さて気になるROM^2・アンプの価格は24,800円(税別)となっており、ROM^2・カラオケのVOL1、2と同時発売なのだ。発売はNECホームエレクトロニクスから。



⬆これがROM^2・アンプのシステム構成だ。本体の上にロムロムを取り付けられるので置き場所に困ることはない。スピーカーは好きな場所に置こう


PC Engine
とまとやとうもろこしは、
スープにしても
サラダにしてもいいけど、
ゲームにしたら
もっとおいしい、と
大地くんがモウしています。
PCエンジン初の
バックアップメモリ対応
ユニークキャラ大地くんファミリーが、モーモーワールドの
緑をよみがえらそうと大奮闘。
灰をのぞいて苗を植え、マグマ怪人にパンチ。
めざすは火山の女ボス。
シミュレーション&アクションで面白さも2倍だ!
PCエンジン初のAI(人工知能)搭載プログラム。
戦略ファームシミュレーション
大地くんクライシス
DO NATURAL
11月10日(金)発売予定
NEC PCエンジン用 3M—Hu-Card
バックアップ メモリ 対応ソフト
バックアップメモリ対応
販売価格6,400円(消費税は含まれていません)
SL01001 ©青映社・小学館・テレビ朝日 ©サリオ
サリオ株式会社 〒130 東京都墨田区吾妻橋2-1-13
SALIO


irem
ますます快調！
アイレムは、おもしろゲームの
四次元ポケット。
テレビ朝日系列、
人気アニメマンが「おぼっちゃまくん」にて
CM放映中！
可愛くたって許しはしない。この世はすべてお金なり!?
PC Engine
Mr.HELI（ミスターヘリ）の大冒険（だいぼうけん）™
BORURURURU・・・・N
ＰＣエンジンソフト第2弾は、またまたアーケードヒットゲームの移植版。お金に目がくらんではヒーローになれない!?さて、君はどうする?
PCエンジンソフト12月1日発売予定
価格6,700円(税別)
©1989 IREM CORP.
オリーガーたちがファミコンに乱入!!
好評発売中！
メジャーリーグ
締切間近！
メジャーリーグ
オリジルテレフォンカードを
抽選で500名様にプレゼント！
■キャンペーン期間：10/1〜11/10(当日消印有効)
■応募方法：ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、ご意見、ご希望をお書きそえの上、お送りください。
■あ て 先：〒550 大阪市西区西本町1-11-9（岡本興産ビル）アイレム株式会社 アイレム・パーティPF係
※なお、当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。
全米で大ヒットの映画が日本に上陸。その名も"メジャーリーグ"！この34年来、優勝の2文字とは縁のないチームが奇跡の優勝を果す、まさしくアメリカンドリームストーリー。こんな映画の興奮そのままの白熱ベースボールがファミコンに登場だ!!あの感動を今、君の手に！
予価¥6,000(税別)
©1989 IREM CORP.
©1989 MORGAN CREEK/
MIRAGE PRODUCTION
※映画「メジャーリーグ」より　提供：日本ヘラルド映画
ファミリーコンピュータ ファミコンは、任天堂の商標です。
BATTER OR RUNNER
クラッシュ&（アンド）クラッシュで敵を逃がすな！
B・O・M
激突（げきとつ）四駆バトル™
様々なフィールドをところせましとあばれまくる超壮快アクション！君のハンドルさばきが勝負を決める。追いつ追われつドタバタ争奪戦。敵にうしろをとられるな。いきなりスピンターンで正面激突クラッシュ！テクをみがいて君も全ステージ走破をめざせ！
ファミコンソフト11月17日発売予定
価格4,800円(税別)
©1989 IREM CORP.
ファミリーコンピュータ ファミコンは、任天堂の商標です。
アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)
アイレム・パーティ　TEL.06-534-1060
テレホンサービス
札　幌　011-685-9131　東　京　03-823-5130
名古屋　052-323-0270　大　阪　06-535-0651
福　岡　092-475-9400



発売予定
12.22
希望小売価格
6,780円(税別)
SHOW撃波
震えるゲーム革命
コズミック・ファンタジー
・冒険少年ユウ・
感性をゆさぶる夢のビジュアルRPG
惑星ノーグで繰り拡げられる壮大なストーリー。他を寄せつけないクオリティの高いビジュアルシーンと、ヒーロー達の生の声のメッセージは、RPGにかつてなかった感動を与える。さらに、CD-ROM²の大容量をフルに活かしたスケールの大きさ、奥の深さはキミの想像をはるかに越えるだろう。名作はCD-ROM²が完成させる。
12/22
発売予定
希望小売価格 6,780円
(税別)
RED ALERT
レッドアラート
また一つ常識を破る
エキサイティングな
コンバットアクション
6-1
多彩なステージ。次々と課せられる困難な
任務。息をつかせないゲーム展開。的確な
状況判断、緻密な戦略が求められる、奥の深いアクションゲーム。
臨場感あふれる大迫力のビジュアルシーンやしびれる声優の声。
キミはCD-ROM²に降伏するか!?
ビジュアル・ゲーム・マガジン
「GAME KIDS」11月20日発売!
申込方法は3,980円を①銀行振込：第一勧業銀行飯田橋支店（普通）No.1619316 口座名義ティ・アイ・シイ㈱GK係 ②現金書留 ③郵便振替 のいずれかをお選び下さい。住所・氏名・電話番号を必ず明記のこと。その他詳細のお問い合わせは、——
住所：東京都新宿区下宮比町3-1 津多屋ビル7階
☎03(266)1161 ティ・アイ・シイ㈱GK係迄
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT



一生モンの面白さ

ROM ROM スタジアム

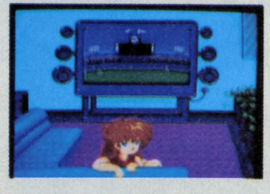
試合の結果を左右するのは打率や防御率…などという野球ゲームはもう古い。チャンスやピンチに強い選手や弱い選手がいて、そんな選手達がゲームを経験するたびに成長していくとしたら。こんな実戦さながらの野球ゲームがこのロムロムスタジアムなのだ。球団数は全部で12。他にエディットモードで自分だけのオリジナルが2チーム編成可能。プロ野球がシーズンオフをむかえた今、再び野球で熱くなろうじゃないか!



◀モード選択画面 ゲームの進行役には「改造町人シュビビンマン」のキャピ子が、次回作の出演未定のため、アルバイトとして採用されている。



スタジアムは全部で4球場。▶ もちろんドーム球場だってある。その時々の気分に応じて球場を使いわければ、ゲームはさらに白熱することだろう。



◀注目のイベント画面。野球ゲームにイベントがあるなんて、などと思ってはいけない。これがとにかくオモシロいのだ。このオモシロさは一度見なければわからない。



で、ゲーム画面はこうなる。投▶手は左右それぞれ上・下手投げの計4パターン。走者やボールのスピードなどが分かりやすく表示された親切な画面設計。

12月下旬発売予定
¥6,000円(税別)

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM

SFファンタジーシミュレーション

ガイフレーム

(3メガ)

PC Engine バックアップメモリ対応ソフト

- ●連続したひとつのストーリーとして進行するゲーム展開。
- ●大きな迫力あるダイナミックなアニメーションによる戦闘シーンの表現。
- ●PCエンジンのために構成されたパソコン版とは全く違う新バージョンによるゲーム方式
- ●新兵器生産のタイミングが戦局に影響を与える、ランダムイベントを採用。

¥5,800(税別) '90/1月発売予定

(SFシミュレーション 3メガ)

飛装騎兵 カイザード

PC Engine バックアップメモリ対応ソフト

- ●異星からの侵略というSFストーリーの中、高機動人型兵器(SERD)を搭載した新型戦艦の艦長として、最終戦闘まで10のシナリオ設定。
- ●個性豊かなキャラクターはシナリオ中の戦闘を通じて成長し、その過程にはRPG的要素もタップリ。
- ●シナリオごとに舞台やクリア条件が変わり、各所にアニメで再現されるイベントが用意されている。

'90/2月発売予定

(SF RPG)

ソル・ビアンカ

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM

- ●CDROMの莫大な容量を生かし、4本のロングストーリーと、各2本のミドル・ショートストーリーの計8本で構成されたRPGの決定版!
- ●キャラクターのレベルアップに伴い、プレイヤーは8種類あるキャラクターの技能の中から好きなものを上昇させることのできる〈マルチスキルシステム〉で、好みのキャラクターが作ることができる。

'90/1月発売予定

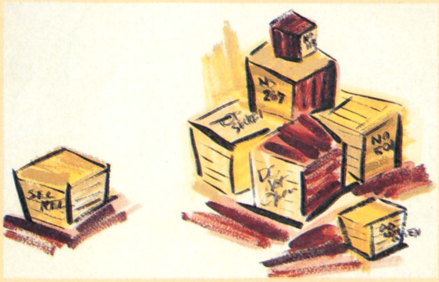
史上最大の

倉庫番

© THINKING RABBIT

MEGA DRIVE

1月発売予定
¥5,200(税別)



今もなお語りつがれるパズルゲームの名作「倉庫番」のメガドライブ版がいよいよ発売される。画面数250という圧倒的な奥の深さにはあきれてしまう!各マップごとには難易度別に10面づつのステージが用意され、エディットモード、トレースモード、さらにはパスワード機能まで装備されている。グラフィックと音楽も"史上最大"の名に恥じない出来なのだ!

---

youthful メサイヤ MASIYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時〜18時



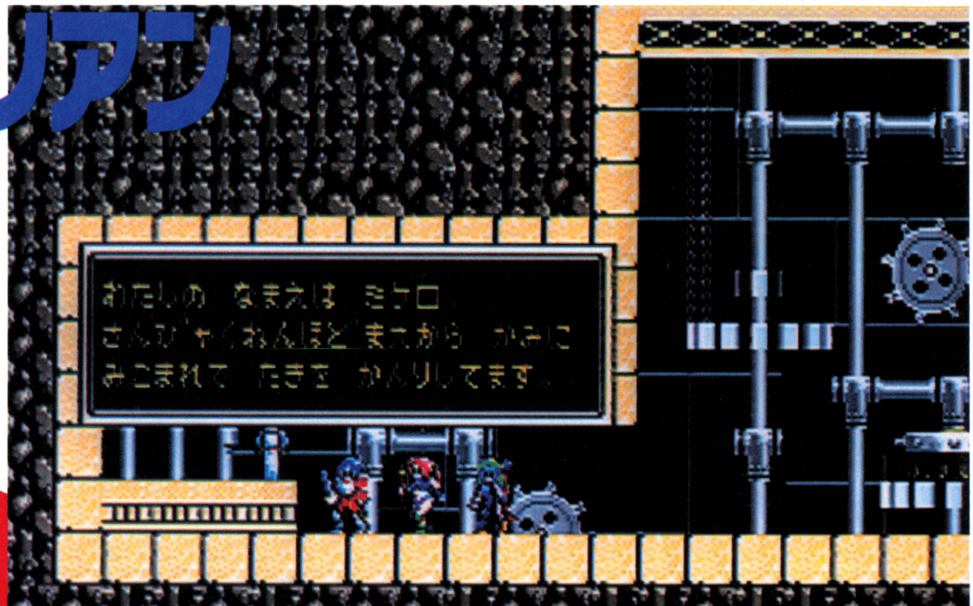
Enjoy Hudson
ジャンプだ、頭突きだ、宙返りだ！
かみつけ、泳げ、滝を昇れ！
笑え、怒れ、気絶しろ！
原始パワーで画面いっぱいアバレまくれ！
PC原人は、キミの本能のまま反応するぜ！
体育5
知恵はないけど、頭が武器だ！
原始が舞台のコミカル・アクションPC原人！
跳べ
頭突き
泳げ
怒れ
かみつけ
PC原人
PITHECANTHROPUS COMPUTERURUS
©1989 HUDSON SOFT
©1989 ATLUS
©RED
12月15日㈮ 発売
希望小売価格 5,800円(消費税別)
PC Engine
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

創刊号 11月号

◆◆◆隔月刊◆◆◆

NEW Scoop

ソーサリアン



日本ファルコムのパソコン版人気ゲームが、メガドライブにどのように移植されたのか？ オリジナルシナリオによる、数々の秘密と、ハードの能力を生かしたグラフィックが見もの。現在8本のシナリオを制作中。完成までには、10本程度にしたいとのこと。その開発中のシナリオについて探ってみた

別冊付録

メガドライブ対応全ソフトガイド

[PLAYABLE SOFT COLLECTION]

95

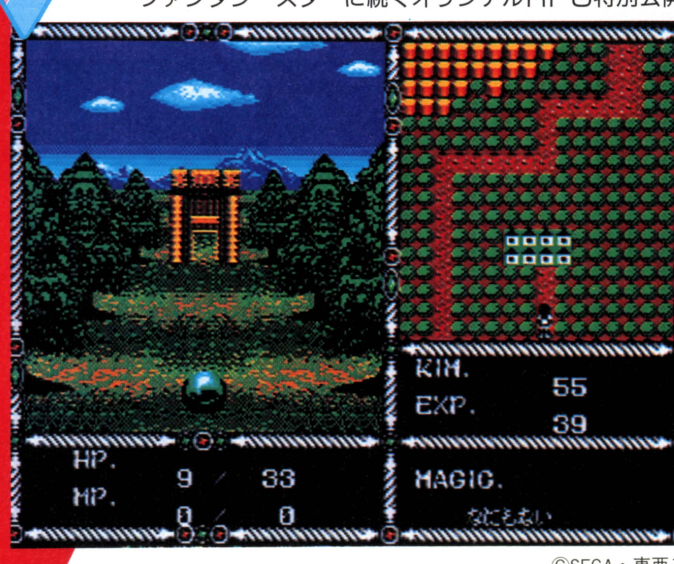
'89年10月7日までに発売されるメガドライブ専用ソフト。メガアダプタに対応するマークⅢ・マスターシステムのソフト群。全95本のメガドライブで走るゲームの完全ガイドブック。メガドライブソフト事典の決定版



NEW Scoop

バーミリオン

ファンタシースターに続くオリジナルRPG特別公開



ソフト120本 アンケートに答えてゲームをもらおう!! 読者プレゼント 各15名様

今号のプレゼント

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

応募のきまり

右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①〜⑧)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)、41円切手をはってポストまで。しめ切りは11月29日(必着のこと)発表は12月27日発売の2月号です。

アンケート

❶今号の記事でおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。
❷また、今号の記事でつまらなかったものを3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
❸これから買おうと思っているゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と記入してください。
❹今後、本誌で特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。
❺また、攻略特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。
❻パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
❼あなたの持っているパソコン、ゲーム機を右の表3から選び、番号全てに○をつけてください。
❽また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。
❾本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、あるだけすべての番号に○をつけてください。
❿今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号で選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②ちょっと高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。
⓫あなたはPC Engineコア構想に興味がありますか?
① ある ②ない ③ 知らない
⓬コア構想は次のようなシステムを予定していますが、興味があるもの全てにの番号に○をつけてください
① CD-ROM²
② アーティストツール
③ イラストブースタ
④ プリントブースタ
⑤ フォトリーダ
⑥ カラー液晶テレビ
⑦ キーボード
⑧ パソコンインターフェースボード
⑨ パソコン通信アダプター
⑩ 何も興味はない
⓭現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号を1つ選び書いてください。
① ぜひ買いたい
② 買うかどうか検討中
③ 余り欲しくはない
④ 既にもっている
⓮好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング ②アクション
③RPG ④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ ⑦その他
⓯ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階。

キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック
音楽・効果音　何回聞いても、アキてこない音楽かどうかをチェック
お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック
操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック
熱中度　ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック
オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

表1 今月号の記事

No.	表1 今月号の記事
1	〈新作〉源平討魔伝
2	〈新作〉スプラッターハウス
3	〈新作〉逐電屋藤兵衛
4	〈新作〉ドラえもん
5	〈新作〉ガイフレーム
6	〈特報〉タイトーチェイスH. Q.
7	〈特報〉ヘビーユニット
8	〈特報〉ヴォルフィード
9	〈特報〉ザ・ニュージーランド・ストーリー
10	〈特別企画〉NEW PCエンジン
11	〈特別企画〉ロムロム特集
12	UL-TECH Wonder Land
13	PC SCRAMBLE
14	週間ヒットチャート
15	PC-88FREAK
16	ゲーセンFREAK
17	COMING SOON
18	新作発売カレンダー
19	〈特別付録〉源平討魔伝 サウンドシート
20	〈付録〉弁慶外伝攻略本(上巻)

表2 雑誌名

No.	表2 雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミコンマガジン
4	ファミコン通信
5	ファミコン必勝本
6	㊙ファミコン
7	その他のファミコン雑誌
8	テクノポリス
9	LOGIN
10	メガドライブFAN
11	Beep/メガドライブ
12	コンプティーク
13	POPCOM
14	MSX・FAN
15	MSXマガジン
16	ゲーメスト
17	コロコロコミック
18	週刊少年ジャンプ
19	週刊少年サンデー
20	週刊少年マガジン
21	週刊少年チャンピオン
22	その他のマンガ誌
23	BOMBなどのバラエティアイドル誌
24	TVザウルス
25	その他

表3 機種名

No.	機種名	No.	機種名
1	PCエンジン SUPER GRAFX	8	X68000シリーズ
2	ファミコン, ツインファミコン	9	FM TOWNS
3	スーパーファミコン	10	ゲームボーイ
4	MSX,MSX2, MSX2+	11	その他
5	セガマスターシステム	12	何も持っていない
6	MEGA DRIVE	13	とくに買いたくない
7	PC-8800,PC-9800シリーズ		

表4 ゲームソフトリスト

No.	ゲームソフト	No.	ゲームソフト
1	アームドF	63	デジタルチャンプ
2	アウトラン	64	天外魔境
3	青いブリンク	65	虎への道
4	アトミックロボキッド	66	ドロップロックほらホラ
5	アフターバーナー	67	ナイトライダースペシャル
6	イースI・II	68	謎のマスカレード
7	ヴェイグス	69	ならず者戦闘部隊 BLOODYWOLF
8	エイリアンクラッシュII	70	ニュージーランドストーリー
9	F-1DREAM	71	ニュートピア
10	F1トリプルバトル	72	ニンジャウォーリアーズ
11	オーダイン	73	ネクロスの要塞
12	オペレーションウルフ	74	熱血高校ドッヂボール部PC番外編
13	オメガファイター	75	バットマン
14	ガイフレーム	76	バトルエース
15	鏡の国のレジェンド	77	パラノイア
16	ガンヘッド	78	バリバリ伝説
17	奇々怪々	79	バルンバ
18	ギャラクシーフォース	80	パワーイレブン
19	ギャラクシーフォースII	81	パワードリフト
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派	82	パワーリーグII
21	恐竜大図鑑	83	PC原人
22	キング・オブ・カジノ	84	BE BALL
23	源平討魔伝	85	飛装騎兵カイザード
24	コズミックファンタジー	86	ファイナルラップツイン
25	ゴルフ(仮称)	87	ファードラウトザストーリーオブゼビウス
26	これがプロ野球'89	88	ヴォルフィード
27	サイコチェイサー	89	不思議の夢のアリス
28	最後の忍道	90	ブルファイト リングの覇者
29	サイドアーム	91	ブレイク・イン
30	サイバーコア	92	ブレードランド
31	サイバーナイト	93	ブロディア
32	サイレントデバッガーズ	94	ヘビーユニット
33	サッカー(仮称)	95	HELL FIRE
34	サンダーブレード	96	弁慶外伝
35	J. Bハロルドシリーズ	97	北斗星の女
36	シティハンター	98	ボンバーマン
37	忍(SHINOBI)	99	麻雀ウォーズ
38	獣王記(Huカード版)	100	麻雀学園
39	獣王記(CD-ROM版)	101	魔界プリンスどらぼっちゃん
40	将棋修行 初段一直線	102	魔動王グランゾード
41	シンドバット 地底の大魔宮	103	マニアックプロレス
42	スーパーアルバトロス	104	Mr.HERIの大冒険
43	スーパー大戦略	105	みつばち学園
44	スーパーバレーボール	106	迷宮島
45	SUPER桃太郎電鉄	107	めぞん一刻
46	ストライダー飛竜	108	桃太郎活劇
47	スプラッターハウス	109	桃太郎伝説II
48	倉庫番WORLD	110	桃太郎伝説III
49	ソル・ビアンカ	111	モンスターレア
50	大地くんクライシス	112	幽霊君
51	タイトーチェイスH.Q	113	USAプロバスケットボール
52	大魔界村	114	ラストハルマゲドン
53	ダウンロード	115	ラビオレプススペシャル
54	TATSUJIN	116	レインボーアイランド
55	竜の子ファイター	117	レッドアラート
56	ダブルダンジョン	118	ロードランナー
57	ダライアス(Huカード版)	119	ロックオン
58	ダライアス(CD-ROM版)	120	ROMROMスタジアム
59	逐電屋藤兵衛	121	ワードナの森
60	チャンピオンシップゴルフ	122	ワールドビーチバレー
61	超絶倫人ベラボーマン		
62	都留照人の実戦株式倍バイゲーム		

＊雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

UL-TECH Wonder Land

ウルテク



実りの秋です。キミたちのウルテクはどのように実ったかな？ 新鮮なうちにどんどん編集部まで送ってね。

UL-TECHのランク

- ★★★★★ ●最高のウルテクには5つの星がつけられる
- ★★★★☆ ●隠しコマンドなどのちょっとすごいものに
- ★★★☆☆ ●なかなかがんばっているといったウルテク
- ★★☆☆☆ ●ごく普通のランクになるウルテクがこれだ
- ★☆☆☆☆ ●割とすぐにみんなが気づく程度のウルテク

笑い星 ☆☆☆☆☆

思わず笑ってしまうような内容の技はこのマークが付いてます。ランクは色で示します。

1 モンスター・レアー ★★★★★

2人がくっつく

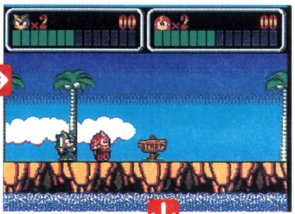
東京都　長谷川智クン

レオとプラプリルはもちろん別人である。ところが、2人は同一人物であることが発見されたのだ。

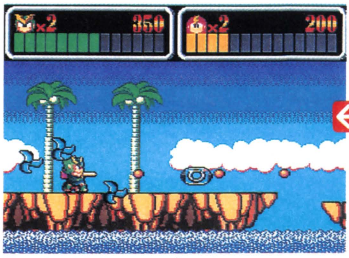
まず、マルチタップを接続して2プレイを選び、ゲームを始める。ゲームがスタートしたら、ポーズをかけてマルチタップを抜いてしまい、パッドを1つだけつけてプレイを再開する。そして、レオとプラプリルの2人を重ね合わせると2人が合体してしまうのだ。レオとプラプリルは、同一人物だったのね。

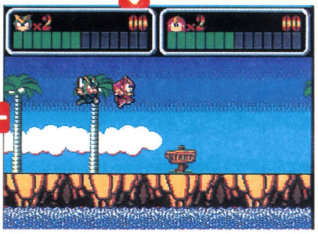


✪マルチタップをつけてやろう



✪ポーズをかけて、マルチタップをはずそう





✪パッドを1つにして、ポーズを解除して2人をくっつけてみると…

✪2人が合体してしまった!!

2 スーパーアルバトロス ★★★☆☆

優子がキャディに

広島県　津々木謙市クン

まず、トレーニングモードを選ぼう。コースを選ぶとそのあとでキャディを選べるけれど、このときにⅡボタンを押してキャンセルしよう。何回もキャディをキャンセルしていると、「ヴァリスII」の優子が現れるのだ。優子にアドバイスを聞くと、聞くたびにいろいろなポーズをしてくれる。



✪トレーニングモードを選ぼう
✪ここでⅡボタンでキャンセルする







✪何回もキャンセルしていると、優子が出てきた
✪アドバイスを聞くごとに、ポーズをしてくれるぞ

イラスト／島浦孝全

③オーダイン ★★☆☆☆

安全地帯で点数稼ぎ

宮城県 Dr.マッシュクン

ステージ5、ステージ6に出現するボス・クリスタルヘッドはザコのビーンズをバラまくイヤなキャラだが、これを利用して点数を稼ぐことが可能なのだ。

クリスタルヘッドが出現したらまずは画面の左上にはりつく。そこならビーンズに当たらないですむ。そしてショットを打たずボムでビーンズを倒し続けていれば、無限に点を稼げるぞ。



とりあえずここにいれば、やられることはないぞ



そしてボムをガンガン落とし、ビーンズをひたすら打ち落とし続けよう



すると、いくらでも点を稼ぐことができる。まあそれだけといえばそれだけなのだけれど

⑤オーダイン ★★☆☆☆

後ろにワイドブラスター

長崎県 浦田輝雄クン

通常このゲームをプレイしてもアフターファイアーを装備した場合を除いて、自機の後方に弾を撃つことはできない。ただし、何事にも例外というものはある。やりようによっては、前にしか発射できないはずのワイドブラスターを後方に向けて発射することもできるのだ。

まずアフターファイアーを装備して、空中インが来るのを待つ。そしてアフターファイアーを発射すると同時に空中インに入ってワイドブラスターを買って出ると、ワイドブラスターが後方に出る。



アフターファイアーを装備しておこう



そして発射と同時に空中インに入ろう



買物をすませ外に出ると、ワイドブラスターが後方に発射されるぞ

④オーダイン ★★☆☆☆

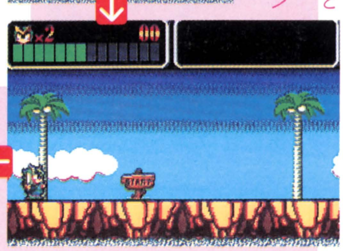
滞空時間を調節

富山県 山田一郎クン

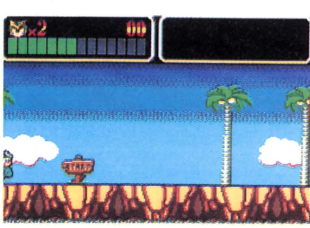
ジャンプ中に方向キーを押してやると、滞空時間を調節できるぞ。たとえば方向キーの上を押していると滞空時間がやや長くなり、下を押していると反対に短くなるんだ。これを覚えておくと、イザというとき命拾いするかもしれない。



下を押しているとすぐに着地する



同じ位置でジャンプしても…



上を押すとだいぶ流されてから着地

⑥モンスター・レアー ★★★☆☆

ハードモード

埼玉県 中嶋霧月クン

ただでさえ難しい、「モンスター・レアー」をさらに難しくする悪魔のようなウル技だ。

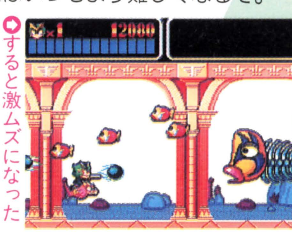
ハイスコア登録のとき、毎回同じ名前を入力しよう。そして同じ名前が5つ並ぶと、次からのゲームはいつもより難しくなるぞ。



ハイスコアを出したら毎回同じ名前を登録する



そしてこういう状態になった後でゲームを開始



すると激ムズになった「モンスター・レアー」に

※ガンヘッド ☆☆☆☆☆

タイトルがヘン

静岡県 村山洋介クン

ガンヘッドのグラフィックがバグってしまうぞ！

PC-Engine本体にHuカードをセットしたら、ランボタンを押しながら電源を入れると、タイトル画面のガンヘッドが変な四角に変わる。タイトル画面がカッコイイだけにマヌケに見える。



ランを押しながら電源オン



するとガンヘッドがバグる

7 ロックオン ★★★★☆

面セレクト

茨城県　平井秀樹クン

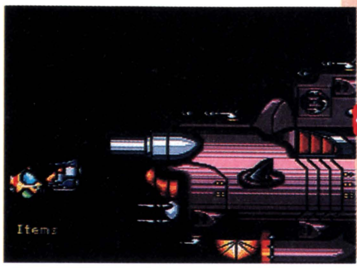
ゲームを始めたら記者会見のシーンで左、下、右、上、①、②、ランボタンの順に押そう。ACT-1からACT-4、おまけにボスキャラまでの全部で5つのステージから好きな面をセレクトできるぞ。難しくて1面もクリアできなかった君も、これでいきなりボスと対決できちゃうぞ。

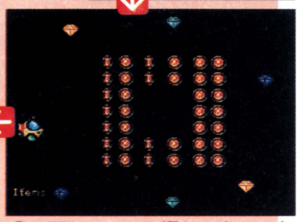


タイトル画面で、左、下、右、上、①、②の順に押そう



この画面が出たら成功だ。全部で5ステージから選べるぞ





4面だってこの通りできちゃう

夢にまでみたボスとの対決だ！

8 ロックオン ★★☆☆☆

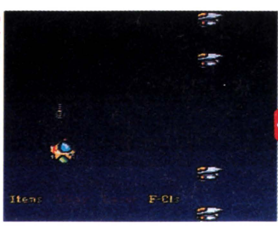
アイテムが何度も使える

福井県　木梨正和クン

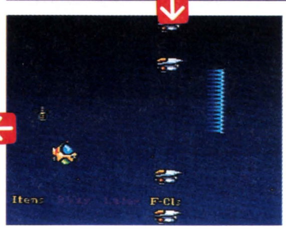
一度使いきってなくなったアイテムが、何度でも復活する技を紹介しよう。フロンクラッシュ、ロックオンミサイル、ファイヤボールのどれかを装備して②ボタンで使い、それらがなくなる前にランボタンを押して他のアイテムに変えると、使ったはずのアイテムが何度でも復活するのだ。

フロンクラッシュを装備して発射だ！





使いきったはずのフロンクラッシュがあるのだ



なくならないうちに、ランボタンで選択しよう

9 ガンヘッド ★★★☆☆

いきなりボスと対決

福岡県　松島彰吾クン

前号に掲載された「面セレクト」があった」という技を利用して、各面のボスと対戦できるぞ。

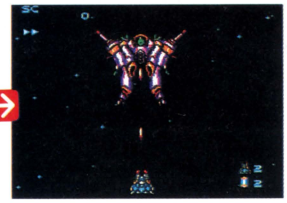
まずタイトル画面でセレクトボタンを押しながら方向キーの左と右を交互に8回ずつ押してミュージックモードにする。そこで①を1回、②を1回押してからセレクトを21回押してステージセレクトモードにし、右の表にしたがって方向キーで面数を選び、ランボタンを押してゲームを始めればいい。

この技でアイアン・ベリオルやバヌア・シェードといった強敵の攻略法を体得できるかも？

コマンド	ボス
00	ビッグ・ボルゴ
01	ビッグ・ボルゴ
02	バシア・グレート
03	バシア・グレート
04	クイーン・ブラウラ
05	ハイパー・ビグレ
06	ジャイアント・ボルテク
08	バヌア・シェード
09	アイアン・ベリオル
0A	キング・ブレイル
0B	サンダーブレス
0C	ラブル

この画面にして好きなステージ数を入力





でもパワーアップできないとつらいなあ

10 BLOODY WOLF ★★☆☆☆

ゴマちゃん

東京都　中村真一クン

ステージ2の写真のところで、ライフルを撃ってみよう。すると隠れキャラのゴマちゃんが出現するぞ。これを取ると、ランで使うアイテムの弾数が99になるぞ。とてもお得だね。





ステージ2のここを撃て!!

どこかで見たようなゴマちゃんだ

※ ロックオン ☆☆☆☆☆

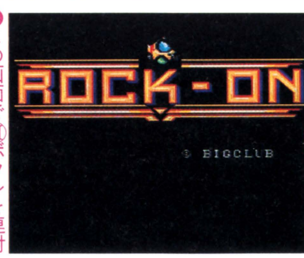
ざけんなよ

広島県　山田和敬クン

タイトル画面で①ボタンを連射しながらランボタンを押して、そのまま連射を続けた状態で記者会見を受けよう。

インタビューの終わりのほうでお姉さんのいつものメッセージが、「・・・FIGHTでいってきてください」から「ざけんなよ!!」に。

この画面で②ボタンを連射





ざけんなよ姉ちゃんかな

⑪SUPER桃太郎電鉄 ★★★★★

おんせんにいける

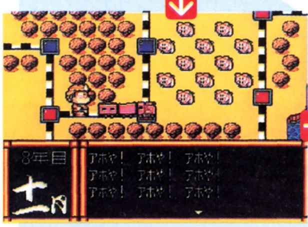
大阪府
岡村一徹クン

ファミコン版をやったことのある人はもしかすると知っているかもしれないけれど、桃太郎シリーズのゲームにはお風呂のシーンがつきものなのだ。PC版になってその伝統は変わらない。むしろグラフィックがきれいになった分だけ期待できるじゃないか。

やり方は簡単そうで、非常にたいへん。つまり、借金を100億円にすればいいんだ。デビルカードを売りはらったり、クレジットカードを使って衝動買いをしたりして、借金をどんどん増やしていこう。こんな借金ならいくらでもしたいってもんだ。



⬆実際にこうなったら非常にこわい



⬆そうすると、「アホ」とさんざんののしられたうえに……



⬆露天風呂へつれていってもらえるのだ。しかも混浴だぜ、いっひっひっ!!

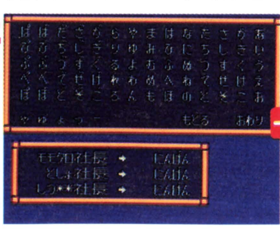
⑫SUPER桃太郎電鉄 ★★★☆☆

モモタロとしょしつ

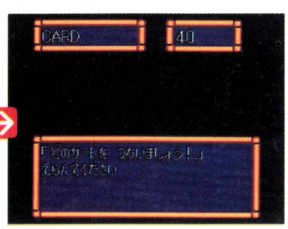
愛知県
本田美樹クン

モモタロ音楽室、モモタロ美術室に続いて、モモタロ図書室があることがわかった。図書室では、スーパー桃鉄に登場するすべての文字を見ることができる。

人間3人とコンピュータなしを選び、名前入力のとき1人目はモモタロのまま終わらせ、2人目の名前を「としょ」3人目を「しつ」とする。ゲームを始めると、下の写真の様な表示が出て、上下左右で選択、①で見ることができる。



⬆「モモタロとしょしつ」と入力してスタートする



⬆全部で255×8もの文字を見ることができる

⑬SUPER桃太郎電鉄 ★★★★☆

スタッフロール

福島県
大内直人クン

このゲームでは遊ぶ年数を設定できる。5年間くらいに設定するのが普通だろう。実際10年間もゲームを続けていると疲れてくるのだ。しかしここでがんばって15年間以上でゲームを始めてみよう。

ゲームが終了し、結果が表示されるエンディングの様なものが始まったら、そこで⑪ボタンを押すと、な、なんと、スタッフロールが始まってしまうのだ。これぞ、本当のエンディングといえよう。



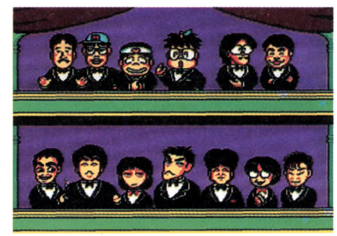
⬆15年間ゲームを続けていたかいがあって、スタッフロールが見れてしまう



⬆こんな感じに今まで見てきた絵をバックにスタッフの名前が……



⬆クリスマスのシーンをバックに。この絵、見たことあるかな



⬆そして最後に全スタッフがずらりとせいぞろい。どこかで見た顔も

⑭SUPER桃太郎電鉄 ★☆☆☆☆

カーソルが速く動く

東京都
渡部隆行クン

サイコロを振るとき「ヘルプ」を選んで「ちいきデータ」にする。このとき方向キーでマップを見ることができるが、マップのスクロールが非常に遅い。そこでこの技だ。マップをスクロールさせるときに⑪ボタン、もしくは①ボタンを押しながらすると、超高速でスクロールするのだ。



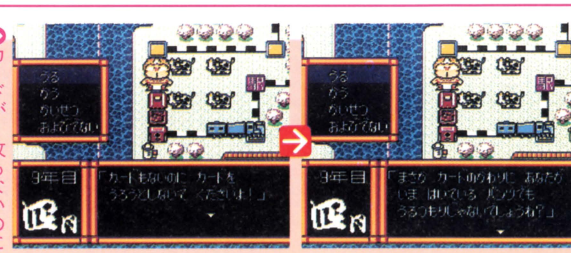
⬆これで見たい地域がすぐ見られる。北海道から沖縄まで、すぐ見られる

※SUPER桃太郎電鉄 ☆☆☆☆☆

パンツを売る

山形県　川野真紀クン

カード売り場でカードの売買ができるが、そのときカードを1枚も持っていない状態でカードを売ろうとすると、「カードのかわりにあなたが今はいてるパンツを売るつもりじゃないでしょうね」といわれてしまう。そんなことするやついねーって／



⬆カードが1枚もないのに売ろうとする

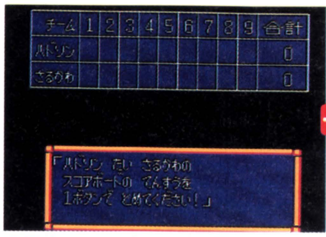
⬆パンツ売るかぁ〜。普通じゃねぇ〜

15 SUPER桃太郎電鉄 ★☆☆☆☆

野球がすぐ終わる

東京都 金太郎クン

ある都市にとまるとプロ野球球団が買える。少し高いけどお金をためて手に入れよう。広島の球団は安くていいぞ。球団を持っていると毎年10月に日本シリーズができる。日本シリーズでは、1回ごとにⅠボタンで点数を止め、それを9回やらねばならなかった。そこでそのときにⅡボタンを押してみよう。すぐ試合が終わるんだ。



○日本シリーズでは、1回ごとにボタンを押すのが非常に大変だった



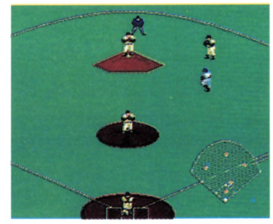
○そこでⅡボタンを1回押すと、ずらっと点がならび、すぐにゲームセット

17 パワーリーグⅡ ★★☆☆☆

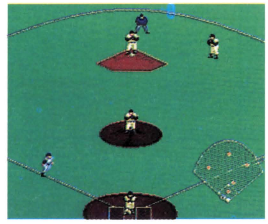
塁間で止まる

京都府 桜井 衛クン

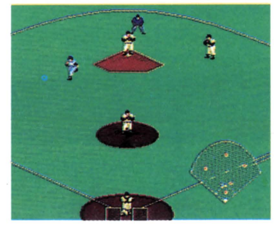
このゲームでは、Ⅰ、Ⅱボタンと方向キーのいずれかを全て押すことにより、塁間で止まることができる。各塁間で方向キーのどこを押すかは、1・2塁間が右上、2・3塁間が左上、3・本塁間が左下となっている。



○1・2塁間で、ピタリと止まるの図



○3・本塁間で、ピタリと止まるの図



○2・3塁間で、ピタリと止まるの図

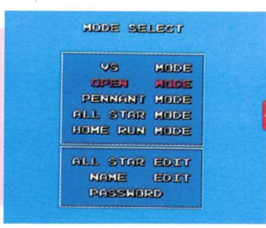
16 パワーリーグⅡ ★★☆☆☆

ウォッチモード

山口県 村田高太郎クン

オープンモードか、オールスターモードの対COMのときに、両チームを決めた後、守備をオートにするか、マニュアルにするかを方向キーの上下で選択するが、このときに、セレクトボタンを押しながら、方向キーの上下いずれかを押すと、プレイヤー側もCOMになり、ウォッチモードが楽しめる。

第三者になって観戦するのも、なかなかおつなものだね。



○オープンモードか、オールスターモードを選択



○セレクトを押しながら方向キーを上下に入れる



○コンピュータ同士が、勝手に戦う



○あらビックリ、コンピュータになった!!

18 パワーリーグⅡ ★☆☆☆☆

1人野球モード

埼玉県 橋本政和クン

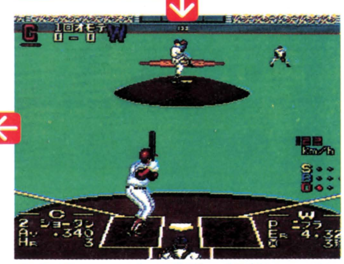
マルチタップを使わずに、VSモードを始める。

すると、1本のコントローラーが1P側も2P側も操作できるようになっている。

ただし、守備側も攻撃側も一緒に操作しなければならないので、かなりまぎらわしいので注意しよう。ちなみに、チーム選択は隣り同士のチームしか選べない。

○チーム選択は、カーソルがくっついているので、隣り同士のチームだ!!





○まずは、1人で投球。打者はスイングに入ってしまう



○打者は、再びスイングし自分で投げたボールを自分で打て!!

※モンスター・レアー ☆☆☆☆☆

おっとっと

大阪府 3ℓソアラクン

レオ(とプラプリル)のちょっとまぬけな姿がみられるぞ。

ラウンド2などの地形に、跳び乗ることができる場所がある。これに跳び乗るときに、わざとレオ(プラプリル)のつま先が地形の角にひっかかるようにすると、「おっとっと」とずっこけるのだ。



○ひょいっと跳び乗るつもりが!?



○おっとっと、とずっこけてしまう

⑲武田信玄 ★★★★☆

いきなり最終面へ

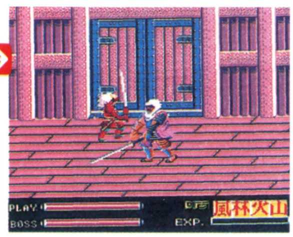
福島県
西村知夫クン

まず、普通にゲームを始めてみよう。スタートしたら、1回ランを押してポーズ状態にしよう。そこで、パッドの左下を20回押してから、もう一度ランを押してポーズを解除しよう。すると、いきなり画面が切り替わって、ステージ4のボス、上杉謙信のところになってしまうのだ。このウルテクがあれば、どんなに下手な人でもいきなり最後の敵の上杉謙信と戦うことができるぞ。



◯スタートしてすぐやろう

ランを押して方向キーの左下を20回押し、もう一度ランを押す



◯いきなり上杉謙信と戦うことができるのだ

㉑武田信玄 ★★★★☆

武将に無敵

福岡県
大峯恒一クン

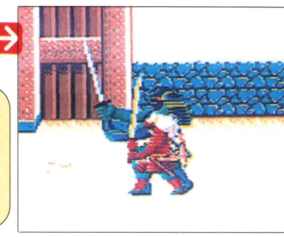
はっきり言って、各ステージのボスは強い。ところがこの技を使うとボスに対して無敵になってしまうのだ。

各ステージのボスのいるところでランを押してポーズにし、さらに①、②と押して方向キーの左上を7回押してみよう。すると、ボスの体をすりぬけてしまい、無敵になるのだ。ただし、変身後の上杉謙信にはきかない。



◯ボスのところでやろう

ラン→①→②と押して方向キーの左上を7回押してもう一度ランを押すと



◯すると、ボスの体をすりぬけてしまい無敵なのだ

⑳武田信玄 ★★★☆☆

風林火山をすぐ覚える

埼玉県
所沢太郎クン

このゲームはいくら敵を倒しても、なかなか風林火山の技を覚えないよね。こんなときは、この技をやってみよう。

ゲーム中いつでもいいから1回ランを押してポーズ状態にする。そこでセレクトを32回押してみよう。すると、刀が光りだすはずだ。こうなったらポーズを解除してみると、風林火山の技を全て覚えているようになっているぞ。

◯ゲーム中にランを押してポーズに



ランを押してセレクトを32回押すと



◯すると、刀が光りだすのだ



◯これでもう、どんな技でもできるぞ

㉒ダブルダンジョン ★★☆☆☆

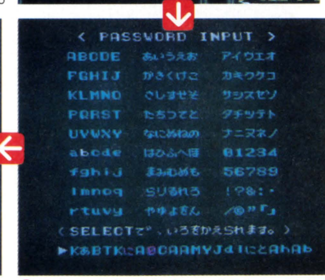
消えた宝箱が復活！

神奈川県
葛西正明クン

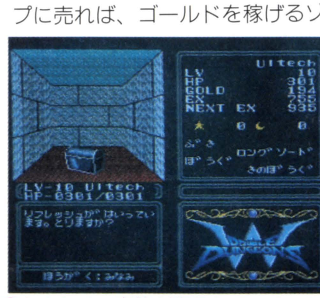
宝箱のアイテムを取ってしまうと消えてしまうのがフツー。しかし、パスワードを確認してからリセットしてみよう。パスワードを入力して再びゲームを始めると、消えたはずの宝箱が復活しているのだ／　これでアイテムをショップに売れば、ゴールドを稼げるゾ。



◯リフレッシュを取ったゾ／



◯リセットしてから、パスワードを入力する。再び宝箱のあった場所へ……



◯なんと／　宝箱が復活しているのだ。このアイテムを売って稼ごう

※武田信玄 ★☆☆☆☆

身動きがとれない

山形県　石井和明クン

ステージ4のボス、上杉謙信と戦うときに、画面右端でジャンプしながら倒すようにしよう。そこでうまく倒すと、変身したあとの上杉謙信が出てくるが、なぜか身動きがとれなくなってしまい、何もすることなくやられてしまうのであった。



◯ここでやってみよう



◯なぜか動くことができない

23 武田信玄 ★★☆☆☆

簡単に体力回復

大阪府
酒井法男クン

20のウルテクをやっても体力が少なくなって危なくなったら、1回ランを押してポーズ状態にし、セレクトを何10回も押してみよう。そのあとでポーズを解除してみると、なぜか体力が回復しているのだ。よかったね。



おっと、体力が少なくて危ないぞ



セレクトを連打!!



体力全快でラッキー

25 サイバークロス ★★☆☆☆

地下面がある

千葉県
船橋法典クン

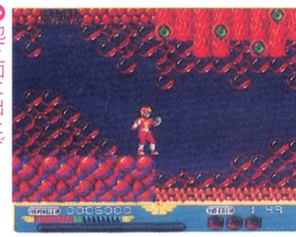
1面で地下面があったぞ。やりかたは右の写真の位置から、右下に向かってジャンプをしてみよう。すると写真のように、ヘンなところにハマってしまうはずだ。そこで画面左端へ行き、下へジャンプをすると、地下面に出られる。



1面のこの位置でやってみよう



するとこのようにハマる



地下面に出たぞ

24 めぞん一刻 ★★☆☆☆

小包無限増殖

東京都
橋田集英クン

小包無限増殖技が発見された。五代くんの持ち金を1000円以下にし、管理人室に入れてもらう。そこで実家に電話をかけ、座っていると小包が手に入る。立ち上がり電話をかけ、再び座ると、また小包が手に入る。何回もくり返すと何個でも手に入る。



実家に電話をかけて座ると……



立つ、電話をする、座る、立つで無限増殖

26 F-1 DREAM ★☆☆☆☆

楽にポイントを得る

茨城県
鴨志田建クン

F-3000とF-1でレース中にランを押してポーズ状態にし、セレクトを押してわざとリタイヤしよう。そこでパスワードを記録してからリセットをして、今取ったパスワードを入力してみよう。すると、リタイヤしたはずなのに、なぜかポイントを得ているのだ。いったい、いつゴールしたのだろうか。



わざとリタイヤしたはずなのに、取ったパスワードを入力してみると、なぜかポイントを得ているのだった

UL-TECH募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

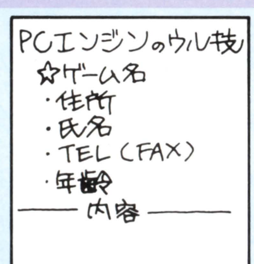
謝礼

採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。笑い星の数も同じ様に、色の数によって2000～10000円となります。

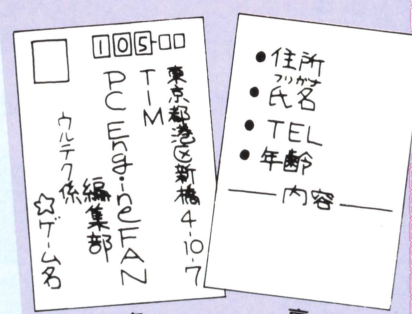
★★★★★ 一金10000円
★★★★☆ 一金 8000円
★★★☆☆ 一金 6000円
★★☆☆☆ 一金 4000円
★☆☆☆☆ 一金 2000円

FAXでも応募できます

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係



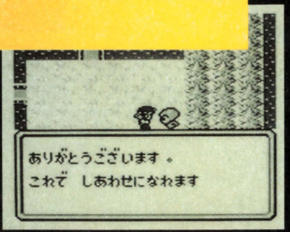
FAX番号
03(578)6996



いよいよ

◆巻頭28ページ スペシャルスクープ

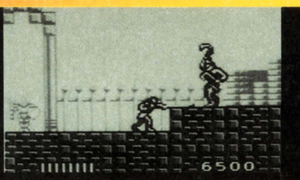
魔界塔士Sa・Ga

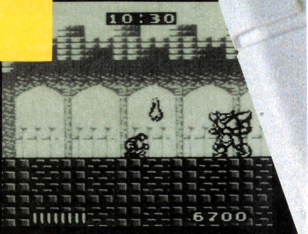




◆特別B3ポスター付録

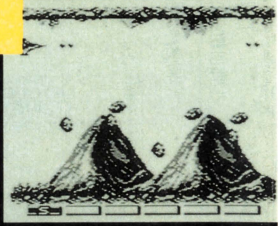
ドラキュラ伝説

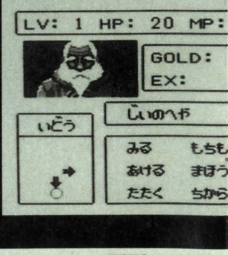




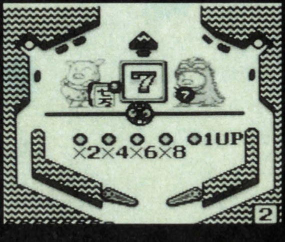
◆年末年始の新作17連発

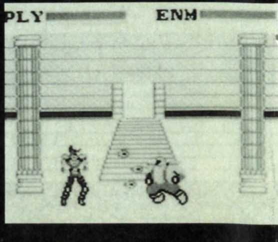
SDガンダムSD戦国伝
ネメシス／セレクション





あやかしの城／北斗の拳凄絶十番勝負／マスターカラテカ
平安京エイリアン／海戦ゲームNAVYBLUE／Qビリオン
パズルボーイ／アスミッくんワールド／ワールドボウリング
ゴルフ／ヒーロー集合!!ピンボールパーティ
パチンコTIME／将棋／対局連珠





◆超ウルトラ技

◆超新作ゲーム先取り大作戦

Vol.1



徳間書店
発進へ
お待たせしました！
ゲームボーイ情報ぶっちぎりの
ファミマがからいよいよスタート。
ゲームボーイユーザーのために、
専門誌第1弾として発売です。
本体と持ち歩けてコンパクト。
もちろん最新情報もバッチリ。
話題騒然大発進乞うご期待!!
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
TIME
01
ハンディサイズ
210ミリ×148ミリ
超ボリューム140ページ
ファミリーコンピュータMagazine増刊
GAME BOY Magazine
11月上旬発売
定価390円(税込)

PC SCRAMBLE

PCエンジン関係の話題やプレゼント情報満載!!

ピーシースクランブル

音楽 1タイトルに1ゲームの音を収録
G.S.M.1500シリーズ第2弾

「1タイトルに1ゲームを収録」をセールスポイントに売り出された“G．S．M．1500”シリーズ。第1弾は9月21日に『ゼロウィング』、『原始島』、『天聖龍』、『レジェンドオブヒーロー・トンマ』、『マルサの女』の5タイトルが発売された。

そして、10月21日にもシリーズの3タイトルが発売された。

1タイトル目は、アイレムのダイナミックなシューティングゲーム『ドラゴンブリード』。じつにアイレムらしいメタリックで雄大な仕上がりになっている。一瞬、暗い感じを受けるが、ノリはいい。

2タイトル目、は東亜プラン制作の『飛翔鮫』の流れを汲む縦スクロールシューティング『鮫！鮫！鮫！』の登場だ。『ヘルファイア』、『ゼロウィング』と受け継がれたサウンドがよりパワーアップして帰って来た。ノリのよさが光る1枚だぞ。

3タイトル目はタイトーのコミカルアクションゲーム『ドンドコドン』の登場だ。サウンドの“表情”が豊かで、なおかつオーケストラサウンドのような重たい面とコミカルな面を持ち合わせた、じっくり聞かせる1枚といったところだ。

発売元はポニーキャニオン。価格はそれぞれ1500円(税込)。



⊙巨大なドラゴンが印象的な『ドラゴンブリード』！



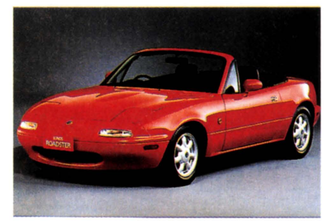
⊙『飛翔鮫』の続編的ゲーム。バリバリのシューティング！



⊙キャラの動きがこまかい、コミカルアクションだ！

メーカー ナムコがマツダと共同開発
ユーノス・ドライビングシミュレータ

ナムコが独自に開発したポリゴナイザー（ポリゴンを組み合わせた立体物をリアルタイムで3次元表示するシステム）を使用した業務用ゲーム『ウイニングラン』はみんなも知っているだろう。それを使って、ナムコとマツダが共同開発したのが『ユーノスロードスター・ドライビング・シミュレータ』だ。これはユーノスロードスター（9月1日に発売されたオープンタイプスポーツカー）販売促進のために開発されたもの。企画・開発はナムコのゲームスタッフとユーノスロードスター開発スタッフとが共同で行って、実写と同じ操縦感覚を忠実に再現してユーノスロードスターの運転をゲーム感覚で楽しめるように随所に工夫がなされている。



⊙ユーノスロードスターの勇姿。意外と小型のオープンタイプカーだ。

たとえば、コクピットまわりは本物のユーノスロードスターの部品を使い、画面は通常のポリゴナイザーを3台接続し25インチの画面を3面使って景色を表示したりと、かなり本格的な仕上がりだ。この『ユーノスロードスター・ドライビング・シミュレータ』は9月から来年3月にかけて全国ユーノス販売店100ヵ所に設置されることになっている。



⊙25インチの画面が3つ！　いやがうえにも迫力が増すシミュレーター



⊙コクピットパーツは本物のユーノスロードスターのものを使用してる

PC'S スクウェア

シティハンター2 Vol.5

■ＣＩＣ・ビクタービデオ・ビデオ／9200円(税抜)・10月27日発売　▶'88年7月と11月に放映された全4話を収録。さらに2話の予告編も入っている



スーパーモナコGP・ターボアウトラン

■ポニーキャニオン・ビデオ／4944円(税込)・10月21日発売　▶2作の全ステージを収録。またゲームでは見られないオリジナルＣＧ画面も入っている



音楽　SST BAND秋の活動はこれだ！
第3弾CD&ライブ



○いよいよ登場！　アレンジバージョンは実に聞きごたえがあるのだ！

“ギャラクシーフォース・G.S.M.セガ1”、“パワードリフト&メガドライブ・G.S.M.セガ2”とヒット飛ばし続けるSST BAND。ひさびさCDが登場した！　曲目はSST BANDがみずからアレンジした「ファイナルテイクオフ（アフターバーナー）」と「スプラッシュウェイブ（アウトラン）」。タップリと厚みのあるサウンドを堪能できる。そして、カシオペアのギタリスト野呂一生がアレンジした「ラッシュ・ア・ディフィカルティー（ターボアウトラン）」。こいつはギターを中心のアレンジがされていて、リズムといい音といい文句なしの仕上がり。それから、国本佳宏のアレンジによる「スーパーモナコGPのテーマ（スーパーモナコGP）」。そして、異色作「テトリミックス（テトリス）」のアレンジバージョン。アレンジしたのはウワサのリミクサー集団“M-I-D”。この他に『テトリミックス』、『スーパーモナコGP』、『ゴールデンアックス』のオリジナル曲も収録ポニーキャニオンから、価格は2500円（税込）。

第3弾のCDの発売でのりにのっているSST BAND。彼らのライブが11月2日江東区のサウンドコロシアムMZAで開かれる。問合せは03-496-1341㈱グローバルエンタープライズまで。そして、11月4日には日本大学芸術学部江古田校舎でもライブがおこなわれる。問合せは03-972-2111、日本大学芸術学部芸術祭実行委員会まで。

ビデオ　限定3000本の稀少価値ビデオだ！
「GAME KIDS」

日本テレネットの関連会社であるティ・アイ・シィ㈱よりビデオ「GAME KIDS」（30分・VHS）が11月20日に発売される。このビデオには、日本テレネット、ウルフチーム、新日本レーザーソフト等の最新ゲーム情報、最新ゲーム戦略法、懐かしのアーケードゲーム、日本テレネットのイメージガール麻生優子ちゃんコーナーなど見逃せないものが盛りだくさんにつまっているんだ。

しかしこのビデオは限定3000本の上通信販売でしか買えないので（ヨドバシ新宿西口本店・横浜西口店のみ店頭販売）、購入希望者は以下の方法で申し込まなければいけない。

3980円を次の3つのうちどれかを選んで、ティ・アイ・シィ株式会社GK係まで送るんだ。

①銀行振込：第一勧業銀行　飯田橋支店　普通預金　No.1619316
②現金書留：東京都新宿区下宮比町　3-1多津屋ビル　7階
③郵便振替：東京6-415704


○テレネットのイメージガール麻生優子ちゃんのうれしい水着姿も収録されているんだよ

この際、住所・氏名・電話番号を必ず明記すること。また、製品到着は、入金確認後10日前後かかるとのこと。

申し込みは10月27日開始だ。申し込み先着500名にはビデオ発売を記念して、麻生優子の生写真がプレゼントされる。また申し込んだ人の中から抽選で1名にPCエンジンCD-ROM²システムが当たっちゃうんだ。

これはもう、申し込むしかないね。

イベント　日比谷C&Cオープン2周年記念イベント
PCエンジンフェスティバル

日比谷のC&Cプラザのオープン8周年を記念して、PCエンジンのイベントが11月12日（日）、10時から16時まで日比谷C&Cプラザ（日比谷シティ・日比谷国際ビル1階）で行われる。

ブースは屋内と屋外に設けられる。今回のイベントは、新PCエンジンの「スーパーグラフィックス」を一般向けにプロモートする初めての機会となるので、これはもう行って触ってみるしかないね。

また、このイベントに参加するメーカーは、16社33ソフト（10月19日現在）にのぼり、当日までにはさらに増えることが予想され、発売前のゲームをプレイすることができるんだ。「スーパーグラフィックス」対応ソフトである『大魔界村』も出展リストに入っていたりして、とても楽しみだ。

当日は、先着300名に素敵なプレゼントも用意されているらしいし、C&Cショールームも営業している。秋の休日、友達同士や家族みんなで出かけてみたらいかが。

おもちゃ　秋のオモシロゲームはこれで決まり
「パラダイスゴースト」他1つ

（株）ヨネザワからの秋の新作ゲームを2つ紹介しよう。1つ目は「パラダイスゴースト」。これは両面使えるボードゲームでA面は人間と幽霊の死闘もの。幽霊にとりつかれた人間はそれを除かない限りゴールできない。B面は幽霊の妨害に打ち勝って迷路を抜けるというもの。もう1つは「フィーリングテスター&ウソ発見器」で、相性を占ったり相手をドキッとさせるような質問をあびせたりと、パーティーにもってこいだ。



○「パラダイス ゴースト」。2200円（税込）で発売中



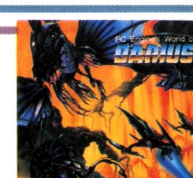
○「フィーリング…」は3300円（税込）で9月5日発売された

PC'S スクウェア

テイル・オブ・ワンダー
■バンダイ・ビデオ／15275円（税込）・10月25日　▶数々の傑作SFを世に送り出してきたソ連からの作品。ドラゴンや魔女が登場するファンタジー巨編



ダライアス
■アポロン音楽工業・CD／2600円（税込）・カセット／2300円（税込）・11月5日発売　▶PC版を完全収録。全18曲が楽しめる

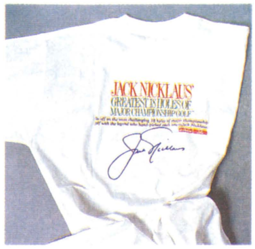


今月のプレゼントコーナー

ジャック・ニクラウスのTシャツ

ビクター音楽産業から、11月24日『ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ』の発売を記念して、10名の読者にTシャツをプレゼント。このTシャツ、ジャック・ニクラウスのサイン入り、バックプリントのアダルトなデザインだし、サイズもLサイズだから、お兄さんにも、もしかするとお父さんにもウレシイ。

希望者は、ハガキに住所、氏名、年齢を明記の上、〒105 東京都港区新橋4－10－7 PCエンジンFAN編集部 PCスクランブル「ジャック・ニクラウスTシャツ」プレゼント係まで。締切は11月20日、たくさんの応募を待っているヨ。



◎色づかいもシックで、編集部おススメの実用品だヨ！

ハドソン『ガンヘッド』のHuカード

ハドソンが全国キャラバンで使っていた、『ガンヘッド』のゲーム大会用ソフトを、ナント50名の読者にプレゼントだ。

さて、このソフトには市販ソフトの3面をもとにつくられた、予選用2分モードと本選用5分モードが入っている。友達を集めて、自宅でゲーム大会なんてのもナイスだヨ。このソフトさえあれば、あの熱い戦いがよみがえることうけあい。

希望者はハガキに住所、氏名、年齢を明記の上、〒105東京都港区新橋4－10－7TIM PCエンジンFAN編集部 PCスクランブル「ガンヘッド大会用ソフト」係まで。締切は11月20日。



◎ゲーム大会で予選落ちしちゃったキミも、本選モードでプレイできる！

NCSから販促用ビデオ

好調にタイトルを打ち出しているNCSから、先月に引き続きプロモーションビデオが、本誌読者10名にプレゼントされる。今回は『謎のマスカレード』と『飛装騎兵カイザード』の合体版だ／ 発売前のゲームの見どころや秘密がバッチリ入ったビデオが、キミのウチで見られる絶好のチャンスだ。見逃さないでネ／

希望者はハガキに、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して、〒106 東京都港区西麻布4－16－13 第28森ビル 日本コンピュータシステム(株)『謎のマスカレード』『飛装騎兵カイザード』ビデオプレゼント・PCエンジンFAN係まで。締切は11月20日。



◎『飛装騎兵カイザード』のパッケージイラスト！



◎『謎のマスカレード』は、本格派推理アドベンチャーだ。円陣龍之介を囲む探偵たちが大活躍のゲーム！

ヒューマンのオリジナルテレカ

11月中旬に『ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ』の再販が決まってニコニコのヒューマンから、再販記念というわけではないのだろうけれども読者5名にテレホンカードをプレゼント／『ファイプロ』と『F1トリプルバトル』の画面写真のプリントされたプレミアもののテレカだから、1枚で2倍たのしめるというワケ!?

欲しい人は、ハガキに住所、氏名、年齢を明記して、〒105 東京都港区新橋4－10－7 PCエンジンFAN編集部 PCスクランブル「ヒューマンテレカプレゼント」係まで。締切は11月20日だ。ドシドシ応募お待ちしてます。



◎3人同時プレイ可能な『F－トリプルバトル』も近日発売

コミックすくらんぶる

ペナントレースも終わって、秋の夜長を持てあましているって人、いない？ そんな時、星空を見上げて「この宇宙には地球みたいな世界がどれくらいあるんだろう」なんて考えてみるのも、いい。

SFといっても、派手なメカやバイオレンスものばかりじゃない。もっと素朴で、それでいてSFのエッセンスがつめこまれた宝石箱のような本が「藤子不二雄SF全短編」(全2巻)だ。知っての通り、藤子不二雄は、安孫子素雄と藤本弘の合作ペンネームだけれど、これはⒻ、藤本弘の方。2人は実はかなり以前から別々に作品を描いていて、「まんが道」「プロゴルファー猿」などが安孫子、「ドラえもん」「キテレツ大百科」などが藤本の作品になる。傾向から言えば、安孫子が劇画的・ブラックユーモア風なのに対して、藤本がSF・ファンタジー中心ってところかな。人気アニメの多くはⒻ印だ。

そんなシリーズとは別に、あちこちの雑誌に発表されたSF短編を集めたのがこの本。ゴキブリが突然知能を持つ「うちの石炭紀」から、細菌によって人類がほぼ絶滅してしまう「みどりの守り神」まで内容はバラエティに富んでいる。日常的な発端→不思議な状況→鮮やかな幕切れ、これは藤本弘の十八番(おはこ)だけれど、このシンプルな構造こそ人気の秘密なんだね。ドラえもんのような特別なキャラがいない（主人公の名前のつけ方がそのまま各作品のテーマになっている）ことが、その印象を強くする。

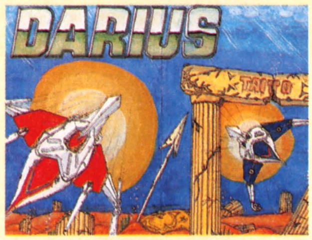
退屈な現実から脱出して、どこか別世界へ行きたい――男の子の夢は永遠に変わらない。



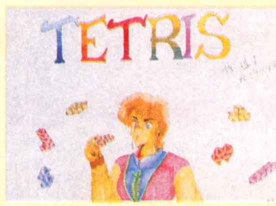
◎彼の作品を読むと、たまに、背筋がゾクッとすることがあるのだ

今月のイラストコーナー

★最近は外の風もだいぶ肌寒く感じられる日が多いですね。読者のみんなは風邪などひいていないかな？　今月のイラストコーナーは“芸術の秋”にふさわしく、どのイラストも力作ぞろいで採用者を選ぶのがとても大変だったゾ。これからどんどん寒くなるけどみんなのパワーある熱いイラストで冬を吹き飛ばそう！



◎三重県／蛇雷亜巣一弐くん　★最近多い2枚のハガキを使ったイラストです。迫力も数段増しますねぇ〜



◎香港／胡建明くん　★なんと！　海外からのイラストなんです！



◎京都府／なかの由美緒　★メルヘンメイズはかわいいので私も気にいってるゲームです

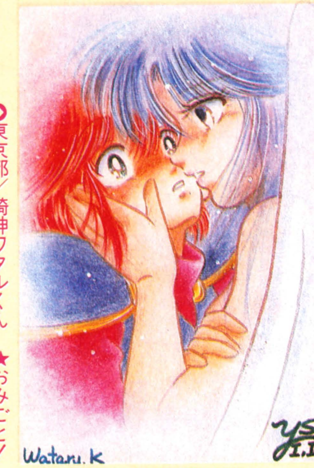


◎愛知県／暁一穂くん　★元気がいいイラストだ

プロが選んだ今月の一枚

今月は“常連ワタル”に決定。今までの作品は、描き込み過ぎでどこか乱雑になってたところがあったが、今回の作品は全体もまとまっているしGOODである。セピア調のラインも全体をソフトにまとめてあるし、まわりのボカシも効果を出している。今までの作品の中では一番の出来だね。

その他、“TAKA”“中川まさひろ”次回作を待つ！（なべ）



◎東京都／騎神ワタルくん　★おみごと！



◎千葉県／中川まさひろくん　★描きなれてるねぇ。緊迫感がビシバシ伝わる



◎埼玉県／TAKAくん　★とっても人気のあるヴァリスIIの優子。かなりオリジナルに描いてあるのがマル



◎岩手県／(花)おちゃけくん　★幻想的な雰囲気がお見事！



◎岩手県／あさいたろうくん　★ほのぼのしてるね



◎北海道／すとろべりぃくん　★うまーい。これからもヨロシクね★

大募集中です!!

ジョイナスクラブではみんなの●おたより●イラスト●質問を大募集中です　ちょっと言いたいひと言、ちょっと疑問に思うことなど、気軽にお手紙してください。

待ってます！

あて先は…
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PC Engine FAN編集部
雅美ちゃんのジョイナスクラブ○○係

10月号アンケート読者プレゼント当選者

サイドアーム(CD-ROM²)

岩　手／高橋　浩二・36歳
宮　城／結城　睦・14歳
山　形／加藤　宏昭・17歳
福　島／円谷　和則・16歳
茨　城／大久保昌則・13歳
埼　玉／生田　浩一・17歳
東　京／永山　晃・17歳
新　潟／渡辺　秀樹・23歳
石　川／増田　隆・15歳
長　野／宮崎　克宜・16歳
京　都／加賀野　亮・11歳
大　阪／川畑　充裕・16歳
岡　山／国吉　宏・17歳
香　川／中井　遼司・6歳
沖　縄／具志堅智也・11歳

ニュートピア

北海道／松井　洋樹・15歳
茨　城／塙　京也・16歳
栃　木／根本　幸男・15歳
埼　玉／飯塚　稔・16歳
千　葉／久保田和行・13歳
東　京／七沢　祐一・15歳
秋元　豊・14歳
神奈川／佐藤　敦信・15歳
新　潟／渡辺　直紀・16歳
和田　勝彦・15歳
三　重／水谷　健二・16歳
大　阪／上田　竜平・13歳
島　根／佐藤　修二・15歳
愛　媛／瀧宮　正嗣・20歳
福　岡／村上　恭平・13歳

鏡の国のレジェンド

北海道／加藤　光昭・15歳
宮　城／浅野　弘一・22歳
埼　玉／熊谷　光正・17歳
千　葉／鳴海　史昌・15歳
五十嵐大介・17歳
東　京／松本　純一・13歳
神奈川／山村　道久・18歳
神奈川／石川　浩昭・13歳
新　潟／佐藤　一仁・18歳
石　川／坂井　計介・12歳
福　井／徳山　誠・11歳
愛　知／河合　達也・13歳
京　都／中川　善聖・13歳
高　知／浜口　倫一・17歳
福　岡／佐藤　和徳・15歳

ネクロスの要塞

北海道／表　彰洋・13歳
山　形／岡崎　貴美・15歳
埼　玉／大久保　操・17歳
横山　慶一・15歳
東　京／佐藤　直哉・13歳
神奈川／長嶋　大輔・14歳
長　野／竹内　雅也・13歳
岐　阜／中川龍一郎・12歳
静　岡／樫下　良幸・13歳
福　井／中村　洋介・12歳
奈　良／岡田　淳・22歳
大　阪／加納万寿夫・18歳
兵　庫／宇高　潤・21歳
広　島／白石　隆久・17歳
高　知／塩崎　敦司・19歳

これがプロ野球'89

北海道／上山　昭二・14歳
青　森／田村　昌彦・10歳
田端　真一・14歳
宮　城／庄子　裕之・13歳
群　馬／富沢　佳弘・16歳
東　京／伊藤　光宏・17歳
渥美　六雄・10歳
神奈川／鈴木　国人・11歳
滋　賀／中沼　孝博・13歳
大　阪／菅　秀樹・21歳
兵　庫／小林　慎弥・15歳
広　島／梶川　直之・14歳
山　口／井良々慎一・17歳
香　川／藤本　英二・18歳
愛　媛／二宮　英治・15歳

ナイトライダースペシャル

北海道／斉藤　浩志・26歳
宮　城／菅田　博正・19歳
茨　城／嶋田　広文・17歳
栃　木／清水将太郎・16歳
千　葉／田中　大輔・10歳
東　京／阿部　和史・12歳
中村　佳直・19歳
富　山／藤井　裕也・16歳
岐　阜／古田　覚・17歳
大　阪／畑　英司・13歳
福屋　新・15歳
兵　庫／木村　一夫・17歳
西藤　文朗・14歳
広　島／吉岡　哲也
高　知／中澤　大輔・16歳

オーダイン

岩　手／刈屋　幸治・14歳
栃　木／高田　浩良・29歳
埼　玉／長谷川大吾・13歳
東　京／柳田　実・16歳
吉田　雄生・19歳
神奈川／川田　哲・13歳
岐　阜／久野　英貴・17歳
愛　知／新岡　謙二・13歳
奈　良／濱川　欣昭・18歳
大　阪／土居　和雄・18歳
広　島／山田　哲也・15歳
徳　島／東　正典・11歳
福　岡／橋本　圭介・17歳
芳賀　洋介・15歳
沖　縄／安室　慎哉・14歳



PC Engine

週間ヒットチャート！

ゲームベスト10がより密度の濃い内容をひっさげ装いも新たに登場だ。さらに読者のみんなの意見も反映させるために、ゲーム成績表にゲームのコメントを載せる欄を設けたわけだ。見るだけでなく読者諸君の参加を待ってるよ！

9/11〜9/17

前週	順位	ゲーム名	本数	データ
新登場	1	SUPER 桃太郎電鉄	729	ハドソン／'89年9月15日発売／ボードゲーム／5800円
前週1	2	オーダイン	118	ナムコ／'89年9月8日発売／シューティング／6800円
新登場	3	スーパーアルバトロス	96	日本テレネット／'89年9月14日発売／ゴルフ／6780円
前週3	4	モンスターレア	32	ハドソン／'89年8月31日発売／アクション／5800円
前週2	5	ファイナルラップツイン	31	ナムコ／'89年7月7日発売／レース／6200円
前週8	6	ならず者戦闘部隊BLOODY WOLF	17	データイースト／'89年9月1日発売／アクション／6500円
前週4	7	サイドアーム	14	NECアベニュー／'89年7月14日発売／シューティング／5400円
前週7	8	ガンヘッド	14	ハドソン／'89年7月7日発売／シューティング／5800円
前週6	9	F-1 DREAM	10	NECアベニュー／'89年8月25日発売／レース／5400円
前週10	10	ニンジャウォーリアーズ	8	タイトー／'89年6月30日発売／アクション／6200円





9/18〜9/24

前週	順位	ゲーム名	本数	データ
前週1	1	SUPER 桃太郎電鉄	132	ハドソン／'89年9月15日発売／ボードゲーム／5800円
前週2	2	オーダイン	70	ナムコ／'89年9月8日発売／シューティング／6800円
新登場	3	獣王記(CD-ROM版)	46	NECアベニュー／'89年9月22日発売／アクション／5800円
前週3	4	スーパーアルバトロス	30	日本テレネット／'89年9月14日発売／ゴルフ／6780円
前週5	5	ファイナルラップツイン	24	ナムコ／'89年7月7日発売／レース／6200円
前週57	6	定吉七番　秀吉の黄金	17	ハドソン／'88年11月18日発売／アドベンチャー／4900円
前週4	7	モンスターレア	10	ハドソン／'89年8月31日発売／アクション／5800円
前週13	8	妖怪道中記	9	ナムコ／'88年2月5日発売／アクション／4900円
前週11	9	ドラゴンスピリット	8	ナムコ／'88年12月16日発売／シューティング／5500円
前週12	10	天外魔境	8	ハドソン／'89年6月30日発売／RPG／7200円





買いたいゲーム BEST 10

『源平討魔伝』が2位に後退し変わって『イースI・IIが1位に躍進。本誌11月号で紹介した影響だろうか。または『イースI・II』の方が発売日が間近だからだろうか。それを考えると『大魔界村』が2歩退いたのは、いつ発売されるかはっきりしないためだとも思われる。しかしこの『大魔界村』は、実は新型PCエンジンの「スーパーグラフィックス」対応ソフトとして計画されているのだ。これを知った読者の中には『大魔界村』に投票する人もいるかもしれない。またこれから伸びが予想されるのは、『ダライアス』だろうか。

前回	今回	ゲーム名	メーカー名	%
5	1	イースI・II	ハドソン	9.7
1	2	源平討魔伝	ナムコ	7.9
3	3	ダライアス(CD-ROM版)	NECアベニュー	5.5
2	4	大魔界村	NECアベニュー	5.1
9	5	ニュートピア	ハドソン	3.3
6	6	スプラッターハウス	ナムコ	3.1
12	7	桃太郎伝説II	ハドソン	2.8
7	8	ダライアス(Huカード版)	NECアベニュー	2.5
20	8	PC原人	ハドソン	2.5
28	10	F1トリプルバトル	ヒューマン	2.4

出して欲しいゲーム BEST 10

『テトリス』人気は相変わらず衰えを見せる気配がない。パーセンテージもほぼ前回同様だし、2位以下のゲームの獲得ポイントのばらつき具合も代わり映えがしない。『テトリス』がダントツであとはドングリの背比べなのだ。さらにゲームタイトルも5位までは、順位の変動が多少あるものの全く同じである。つまりは、ほかに目新しくてみんなが熱中できるゲームがなかなか発表されないからなのだろう。ここいらで一発起死回生のゲームが現れないと『テトリス』の移殖が決まらない限りこのまま同じようなランキングが続くのかもしれない。

前回	今回	ゲーム名	%
1	1	テトリス㊫㋩㋫㋘	14.8
3	2	ドラゴンクエスト㋩㋫	6.4
2	3	ワルキューレの伝説㊫	6.2
5	4	天地を喰らう㊫㋫	5.0
―	5	ダライアスII㊫	4.8
4	6	SDガンダム㋫	4.6
8	7	イースIII㋩	3.8
6	8	グラディウスII㊫㋩㋫	2.8
8	8	エリア88㊫	2.8
8	10	ドカベン㊫	2.2

※売上以外の表は、本誌11月号のアンケートから無作為に500通選び集計した結果です。表中、㊫は業務用、㋩はパソコン、㋫はファミコン、㋘はゲームボーイを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は9月29日までに発売の78本のゲームの総合順位を示します。　※売上表は全国有名デパート、玩具店の協力を得てその本数をもとに編集部で独自に集計したものです。

9/25〜10/1

前週	順位	タイトル	点	データ
前週2	1	オーダイン	18	ナムコ／'89年9月8日発売／シューティング／6800円
前週9	2	ドラゴンスピリット	16	ナムコ／'88年12月16日発売／シューティング／5500円
新登場	3	獣王記(Huカード版)	16	NECアベニュー／'89年9月29日発売／アクション／6800円
前週1	4	SUPER桃太郎電鉄	15	ハドソン／'89年9月15日発売／ボードゲーム／5800円
前週24	5	ブレイク・イン	13	ナグザット／'89年8月10日発売／ビリヤード／5500円
前週13	6	パックランド	12	ナムコ／'89年6月1日発売／アクション／5200円
前週5	7	ファイナルラップツイン	9	ナムコ／'89年7月7日発売／レース／6200円
前週4	8	スーパーアルバトロス	7	日本テレネット／'89年9月14日発売／ゴルフ／6780円
前週11	9	F-1 DREAM	6	NECアベニュー／'89年8月25日発売／レース／5400円
前週17	10	サイドアーム	4	NECアベニュー／'89年7月14日発売／シューティング／5400円

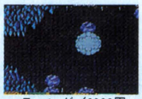




10/2〜10/8

前週	順位	タイトル	点	データ
前週4	1	SUPER桃太郎電鉄	29	ハドソン／'89年9月15日発売／ボードゲーム／5800円
前週16	2	ダブルダンジョン	25	NCS／'89年9月29日発売／RPG／5500円
前週1	3	オーダイン	23	ナムコ／'89年9月8日発売／シューティング／6800円
新登場	4	獣王記(Huカード版)	18	NECアベニュー／'89年9月29日発売／アクション／6800円
前週7	5	ファイナルラップツイン	15	ナムコ／'89年7月7日発売／レース／6200円
前週15	6	獣王記(CD-ROM版)	10	NECアベニュー／'89年9月22日発売／アクション／5800円
前週28	7	モンスターレア	7	ハドソン／'89年8月31日発売／アクション／5800円
前週29	8	ならず者戦闘部隊BLOODY WOLF	6	データイースト／'89年9月1日発売／アクション／6500円
前週8	9	スーパーアルバトロス	5	日本テレネット／'89年9月14日発売／ゴルフ／6780円
前週5	10	ブレイク・イン	4	ナグザット／'89年8月10日発売／ビリヤード／5500円



HitChartVoice!

CD-ROMシステムの販売台数は、PCエンジン本体が150万台なのに比べ10分の1の15万台しかないのだ（'89年9月末日現在・NEC資料より）が、このヒットチャートを見るとそんなことを感じさせないほどCD-ROMのゲームがガンバリをみせていることに気付くことだろう。つまり、CD-ROMユーザーはよりゲームへのイレコミが強いということが言えるのではないか。CD-ROMで遊ぶ人はまたHuカードユーザーでもある訳なのだから。

ということで4週分のチャートの様子を見てみよう。目を引くのは『SUPER桃太郎電鉄』の強さだ。発売と同時に1位につき、9／25からの週を除いて3週間1位の座を占めているのは特筆に値しよう。これから先『桃太郎』シリーズが目白押しなので、『SUPER桃鉄』の人気に触発され上位に食い込むことは、十分予想されることだ。また『獣王記』だが、CD-ROM版とHuカード版が両方発売されているというのは初めてのことだ。どちらかが沈んでしまうという訳でもなく、2つともけっこうランクが上だったりして健闘している。



↑いきなりトップの『SUPER桃太郎電鉄』


↑2種類ある『獣王記』。どちらで楽しむ？

ゲーム成績表

今回は新作が8本とかなりの量が発売された。中でも注目されるのは、『SUPER桃太郎電鉄』と『モンスターレア』だ。2作とも24点以上と大変高い得点を獲得している。そのため総合順位にしてもそれぞれ3位、7位とひと桁にランクされている。それを反映して売上も常に上位にランクされている。

反対に売上で高位置をキープしている『オーダイン』は20点を越えたとはいえ総合順位は中の上といったところだ。オリジナリティが足を引っ張ったようだ。

また面白いのはCD-ROM版とHuカード版が同時期に発売されている『獣王記』である。若干の差はあるもののほとんどかわらない。果たして2種類発売したメリットはあったのだろうか。CD-ROM版の方が音楽が好評で、お買い得だったといったところか。

8月31日発売 モンスターレア
ハドソン／アクション／5800円

業務用で人気のあったワンダーボーイ第3弾で、アクションゲームの後にシューティングが楽しめる2部構成になっている。

キャラ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
4.505	4.368	3.947	3.994	3.936	3.552	24.302 ⑦

9月1日発売 ならず者戦闘部隊BLOODY WOLF
データイースト／アクション／6500円

業務用同名タイトルの移植。業務用では2人同時プレイだったが、PC版では1人で2人のキャラのどちらかを選択することになる。

キャラ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.222	3.272	3.070	3.232	3.686	3.303	19.785 ㊷

9月8日発売 オーダイン
ナムコ／シューティング／6800円

業務用からの移植で、2人同時プレイ可能な横スクロールシューティングゲーム。カワイめのキャラがぞくぞく登場する。

キャラ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
4.185	3.849	3.415	3.905	3.719	3.462	22.535 ㉔

9月14日発売 スーパーアルバトロス
日本テレネット／ゴルフ／6780円

パソコンゲームに『アルバトロス』というのがあるが、PC版とはまるっきり違う。アニメーションが大いに楽しめる。

キャラ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.711	3.917	3.103	3.288	3.072	3.329	20.420 ㊻

9月15日発売 SUPER桃太郎電鉄
ハドソン／ボードゲーム／5800円

ファミコンで好評を博した桃太郎シリーズの中の『桃太郎電鉄』をパワーアップしたもので、売れ行き・評価ともに上位に登場。

キャラ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
4.522	3.968	4.108	4.238	4.238	4.265	25.339 ③

9月22日発売 獣王記(CD-ROM版)
NECアベニュー／アクション／5800円

業務用、メガドライブでおなじみのゲームがCD-ROMになった。しかしロードの時にアクションの途中で止まってしまうのが難点。

キャラ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.800	3.920	3.490	3.180	3.480	3.350	21.220 ㉞

9月29日発売 獣王記(Huカード版)
NECアベニュー／アクション／6800円

こちらはHuカード版。内容はほとんど同じである。しいて言えばデモ画面があるかないかの違いといったところか。

キャラ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.890	3.609	3.170	3.317	3.597	3.365	20.948 ㊶

9月29日発売 ダブルダンジョン
NCS／RPG／5500円

3DダンジョンタイプのRPG。画面が左右に分かれ2人で遊ぶことができるが、同じ場所からスタートするとは限らない。

キャラ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合
3.417	3.354	3.367	3.506	3.594	3.531	20.769 ㊹

期待の超大型RPGが登場！
ドラゴンが主役のRPGだ！

PC88 freak



バショウハウスの第2弾は1作目とはうってかわったRPG。その魅力を紹介する。

エメラルドドラゴン

EMERALD DRAGON

11月上旬発売予定（SR以降対応）
バショウハウス・8800円（税別）



ドラゴンと16歳の少女の物語

ある日、ドラゴンだけが暮らす土地に難破船と女の子がたどり着いた。この女の子はタムリンと名付けられ同じ年頃のドラゴン、アトルシャンと一緒に育てられた。

そして16年の月日が流れた。タムリンは人間の世界に帰ることになった。タムリンが帰る日、アトルシャンは自分の角を折って角笛にして渡した。「もし君に危険が迫ったらこの笛を吹くんだ。ぼくは必ず駆けつけるから」と、いって。



○これがドラゴン小国にたどり着いた難破船。この中にタムリンがいた



○タムリンです

○夕日の中で話し合うアトルシャンとタムリン。雰囲気がでているグラフィックはお見事！



○出会った頃のタムリンとアトルシャン。かわいいのだ



○2人は兄弟のように一緒に育てられた。幸せな記憶

○アトルシャンからもらった角笛を吹くタムリン。彼は来るのか？







シナリオ重視の本格RPG

このゲームは特にシナリオが重視されていて自分が何をしたらよいかわからなくなるようなことが少ない。これはゲームを進めることでとても大切だ。以下に基本的なシステムの説明を紹介しよう。

戦闘シーン

戦闘は自分以外は自動で動いてくれる。タムリンは主人公のHPが少なくなるとちゃんと回復の魔法をかけてくれたりして親切だ。



○イベントに関わる敵はフォーメーションを組んで攻撃してくるぞ

会　話

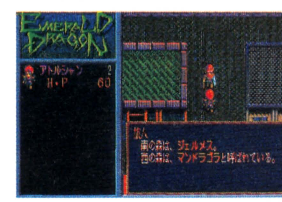
人との会話は接触するだけでOK。いちいちコマンド入力しなくていいのでとても楽。話の内容もユーモアに富んでいて楽しい。



○こういう楽しい会話はこのゲームのあちこちにでてくるぞ

町の中

町の中には当然、店や家などの建物がある。装備を揃え、必要な情報を手に入れよう。また、どこかに仲間になる人がいるかも。



○人がいっぱいいる

店での買い物

お店での買い物は普通だけど、ここでも会話が楽しめる。武器屋はいい品を奥にしまっているぞ。



○かわいいおねさんはウルワン商店街の道具屋さん。買い物したらおまけしてくれるかな？

フィールド

フィールドは途方もなく広い。画面数にしてなんと1万5千画面にもなる。この広大なイシュ・バーンをくまなく旅するのだ！



○とっても広いぞ



魔軍打倒の冒険が今、始まる

ゲームの流れを追いながらストーリーを見ていこう。紹介する部分はゲームの本当に最初の方なので心配は御無用。ところどころに入るイベントの多さもこのゲームの大きな特徴になっている。

祈りの丘

まずアトルシャンはイシュ・バーンの祈りの丘に到着する。ここはタムリンが毎日角笛を吹きにきたところ。その音をきいてか、アトルシャンはここに出現する。タムリンの住むウルワンの町は側を歩いている人に話せばすぐにわかる。すぐ近くなので急いでタムリンに会いに行こう！



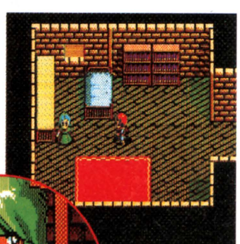
○なにっ！　ウルワンの町はすぐそこに。急いで行こう！



○とうとう来たよ、タムリン。もう少しまっておくれ

タムリンとの再開

ついにタムリンとの感激の再開！　と、思ったら人間の姿をしているアトルシャンは判らない。そこで銀の鱗を外してドラゴンに戻ると感動の再開になる。この後は長老の家に行き長老の話を聞くのがいいだろう。



○目、目の前にいるのがタムリンだ。会いたかった



○ドラゴンの姿になって苦しむアトルシャン。痛そう



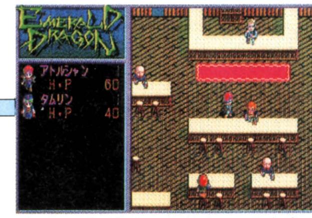
○いつ見てもかわいいタムリン



○人間の姿のアトルシャンもかっこいい男である

バルソムとの出会い

酒場に頼りになる剣士がいると長老に聞いたので酒場にいく。テーブルで1人で酒を飲んでいるのがバルソムだ。話しかけて仲間にしよう。バルソムは飲んだくれだけど優秀な剣士なのでこれからの戦闘がグーンと楽になるぞ。酒場の主人から魔軍侵攻の原因を知るバギンという魔導士がマジュレスの洞窟というところでゴーレムと戦っている、という話を聞く。次はマジュレスの洞窟へ行くぞ。



○ここが酒場だ。バルソムは中央



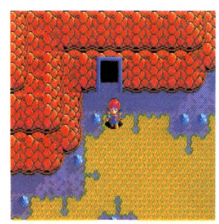
○この男がバルソムだ。本当に強い剣士なのだろうか？



○やった！　バルソムが仲間になった。これで3人パーティ

マジュレスの洞窟

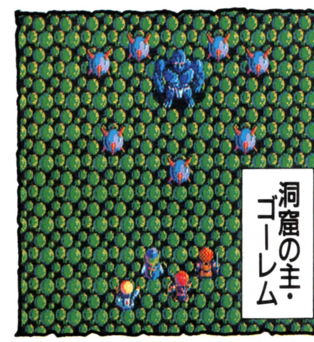
マジュレスの洞窟はなかなか広い。迷子にならないよう気をつけよう。魔導士バギンを見つけたらゴーレムを封印してしまおう。まだこの冒険は始まったばかり、次々と現れる頼もしい仲間たちと魔軍打倒の旅は続くのであった。



○ここがマジュレスの洞窟の入り口だ。中にはゴーレムがいるという。大丈夫かな？



○洞窟の中。グラフィックがいかにも洞窟しているね



○こいつがマジュレスの洞窟の主、ゴーレムだ。慎重に戦おう！



○謎を知る魔導士バギンの登場だ！



○先へ行くとこんな人も

親切設計・豊富な機能

このゲームには単に面白いだけではなく豊富な機能も数多く搭載されている。さらに操作性の良さがゲームにのめりこませる要因になっている。ここでは相談モード、アイテム説明、武器情報しか紹介していないが、ほかにもフォーメーションを自分で作って登録できたり、メッセージのスピードを自由に変更できたり、ラム・ディスクを使用できたりともういたれりつくせりなのだ。

これ以上はもう入らないぐらいの機能を搭載したこのゲーム、もう究極のRPGといってもいいのでは？

相談モード

どうもゲームが行き詰まったなあと感じたらこのコマンドを使おう。突破口が開けること間違い無し。



○こういう機能が欲しかったんだよ

アイテム説明

手に入れたアイテム。いちいち説明書を見るのはかったるい。そんなときはこのコマンドで一発。ズバリそのアイテムがどういう物であるか教えてくれるぞ。



○忘れがちなあなたのための機能

武器情報

武器には1個1個細かいデータがある。これもコマンドで簡単に見ることができる。できるだけマニュアルを見なくてもいいようにプログラムされているとのこと。



○細かいデータも一目で分かる

※画面は開発中のものです　

ゲームフリーク主宰田尻智の

GE-SEN FREAK!

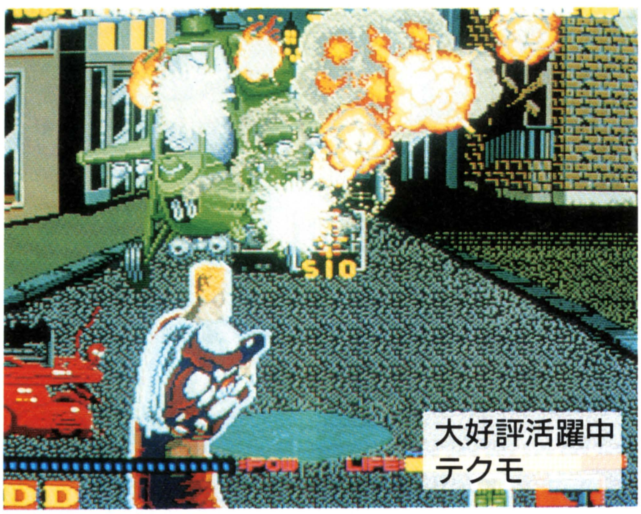
ゲーセンフリーク



すっかり寒くなってしまった今日このごろ。ということで、ゲーム魂がメラメラ燃える、ホットなゲームを紹介します。

DYNAMITE DUKE

ダイナマイトデューク™



銃撃戦あり、殴り合いありの豪快なゲームが楽しめます

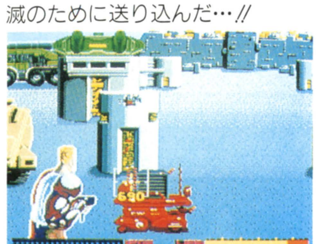
〈ダイナマイト野郎登場!〉

2089年、地球の環境破壊の影響による人口の減少に悩む世界連合政府は、強い体を持つ強化人間の開発に成功した。しかし、一人の男がその技術を悪用、強化人間を主体とした軍事組織を創り出し、世界侵略をはじめたのだ!

それを知った政府は、人造義手を右腕につけた男、「レッドダイナマイト」こと、デューク・フリードリッヒ・フェルゼンを敵組織壊滅のために送り込んだ…!!



ステージの最初には、デュークの進むルートと目的が表示されます



次々と出現する敵を撃ち倒し、アイテムを取ってパワーアップ!!

ダイナミックアクション

ゲーム内容は基本的には同社の『リードアングル』に似た、画面上の照準を敵に合わせ、銃撃するというものですが、この『ダイナマイトデューク』最大の特徴は、近づいてきた敵はパンチやキックで、まるで格闘技ゲームのようにケルナグルできてしまうところにあるといえましょう。力を込めて殴りつけた敵が遠くへすっ飛んでいくさまは快感モノです。

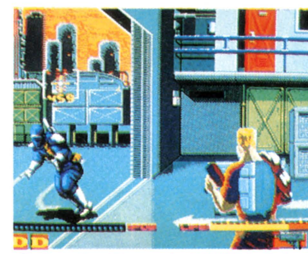
まさに「1つで2度おいしい」ゲームであります。



レバー操作との組み合わせでアッパーカットも出る

同じく強力なジャンプキックもくり出す。ケリトバせ!

サブマシンガン



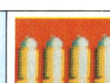
ジョイスティックで照準を合わせ、ショットボタンで敵や障害物を撃ちます。弾数には限りがあるので注意

ダイナマイトパンチ



パンチボタンを押しつづけてパワーをためると、画面上の敵すべてにダメージを与える必殺パンチが炸裂

パワーアップアイテム

	スペア弾丸(小)。銃のタマを50発分補給してくれます		ダイナマイトパンチの撃てる回数が1回分追加。強力!!
	スペア弾丸(大)。タマ100発分。絶対に取りのがさないように		防弾チョッキ。敵から受けるダメージが減少します
	救急箱。デュークの体力を少量だけ回復できます		ノーマル弾の30倍の威力のバズーカ砲を8発撃てる

ワンダフルな各ステージ

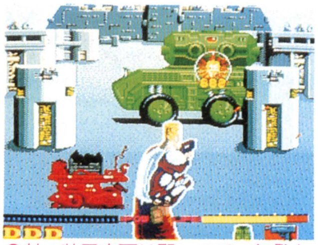
画面はデュークの動きに関係なく横や奥へスクロールし、ゲームは進行します。その中で次々と登場する敵を倒してゆくわけですが、デュークの体の動き（左右の移動、しゃがむ動作）と、銃の照準の移動は同じジョイスティックで行うので、敵を狙い撃ちつつ弾をよけたりするのは慣れが必要です。

特にボスとの対決などでは、このテクニックが重要となってくるので練習してみてください。

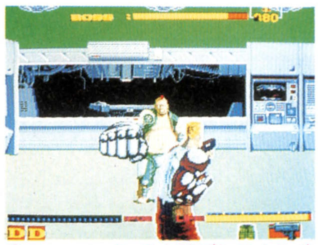
では、各ステージの主要部分をかいつまんで紹介しましょう。

ミッション 1

舞台は敵の飛行場。障害物をバカスカ撃ち壊してアイテムをかせぎましょう



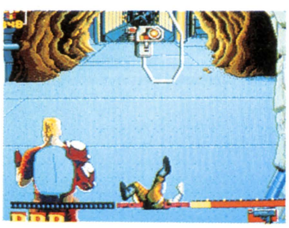
敵の装甲車両は堅いので、何発も撃ち込まなくてはなりません



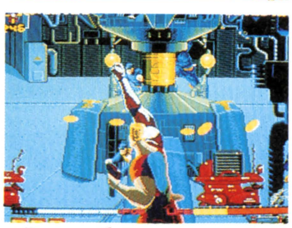
ロケットパンチを飛ばしてくるボス。近づいた所でパンチを連打せよ

ミッション 4

基地内部へ侵入。この面のボスのアニメチックなアクションは一見の価値アリ！



レーザー装置に注意!!



機械の中心部を撃てっ



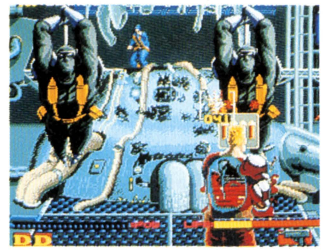
忍者のように身軽なボス。ナイフを隠し持つ

切りかかってくる。しゃがんでよけろ

怒ると、鋭い回転キックをかましてきます

ミッション 6

嵐のような敵の攻撃。弾をよけるテクニックがないと、アッという間にオダブツ



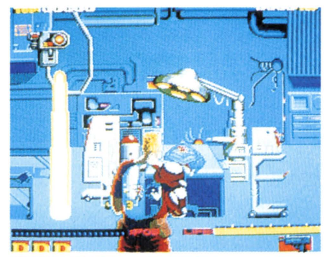
スゴイ勢いで飛びかかってくる黒づくめの男。素早く撃ち殺せ！



つかみかかってくる触手はレバー操作でかわし、銃撃を加え倒そう

ミッション 8

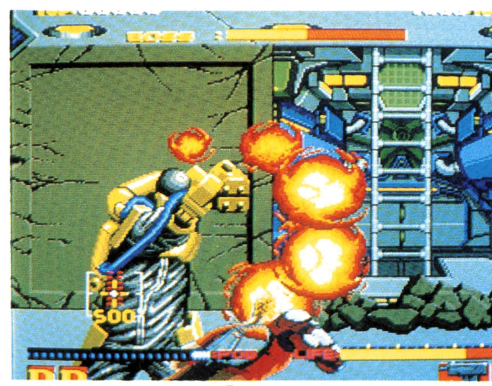
ついに最終決戦も目前。最後のボスは地球上の生物の頂点に立つ男だというが…



謎の手術台を発見！　いったいここで何が行われているのだろう…？



ブキミなユニフォームに身を包んだ男たちの攻撃を受けるデューク



耐熱装甲服を着た大男『ダンカン』。怒るとファイアーロッドを乱射してくる。これをよけるのは至難のワザです

この先には？



DYNAMITE DUKE ダイナマイトデューク 開発者に聞く！

Q：この『ダイナマイトデューク』を作るきっかけは何だったのでしょうか？

A：『エンパイアシティ1931』や『リードアングル』など、我が社の開発した、ガンシューティングゲームに格闘要素を加えることから始まりました。しかし、格闘する相手の武器がナイフやこん棒だけでは面白くないということで、スタッフがSFが好きということもあり近未来的な“強化人間”というアイデアを取り入れました。そこで、敵の攻撃もレーザーカッターや火炎放射、などさまざまなバリエーションができたわけです。

Q：開発に苦労した点などを聞かせてください。

A：キャラクタのグラフィックのパターンが大変多かったことや、大きなボスキャラやデュークの大きなアクションを表示するプログラムなどはかなり苦労しました。

A：プレイヤーにメッセージを…。

Q：アイテムの出現場所、敵の出現パターン、ボスキャラの攻撃パターンを早く覚えて、すみやかに任務を遂行してください！

深まる秋の ゲーセン情報

おなじみ超新作情報です。今月はAMショーの直後ということもあって、各社から新作が死ぬほど発表されています。この号が出るころには出回っているはずのものとしては、「チェイスH.Q.」タイプのカーチェイスゲーム「S.C.I」（タイトー）、「テトリス」をシューティングゲーム風にアレンジした「クォース」（コナミ）、縦スクロールシューティング「タスクフォースハリアー」（UPL）、野球ゲーム「カプコンベースボール」（カプコン）などがあります。また、カプコンは11月～12月にかけて「1941」「ファイナルファイト」といった往年のヒット作の続編2作をリリース。マニアのハートをガッチリつかみます。その他年末にかけて、3人同時プレイのガンシューティング「ビーストバスターズ」がSNKから、「怒」タイプの戦闘アクション「CAL 50（キャリバーフィフティー）」がセタから、それぞれ登場予定です。



「ファイナルファイト」の画面

ニューソフト発売情報

Coming Soon

めっきり寒くなってきた今日この頃だけど、元気してるゥ!?　最新情報バッチリのこのコーナーで、キミの心をHotにしちゃうゾ！

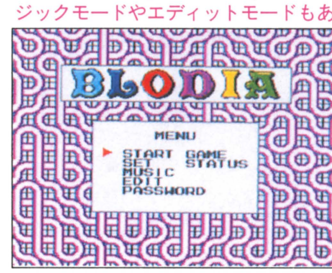
アメリカ生まれのボールをころがすパズル

ブロディア

発売日未定
ハドソン
価格未定／2メガ
パズル

すばやい判断が決め手

アメリカで生まれ、日本のパソコンにも移植されたアクション性の強いパズルゲーム、『ディアブロ』の移植版。14×8に区切られた、ピース上にある、すべてのパイプにカメレオン・ボールを通過させれば1面クリア。真っ黒いブラック・ピースを中心に、前後左右のピースを移動させて上手にパイプをつなぎ、カメレオン・ボールを通過させていく。通過したパイプは、なにも無い真っ白なホワイト・ピースになってしまい、カメレオン・ボールは通過できなくなってしまうので注意。子供用のゲームにある『チクタクバンバン』や、業務用の『キューブリック』タイプのパズルといえる。



『ブロディア』タイトル画面。ミュージックモードやエディットモードもある



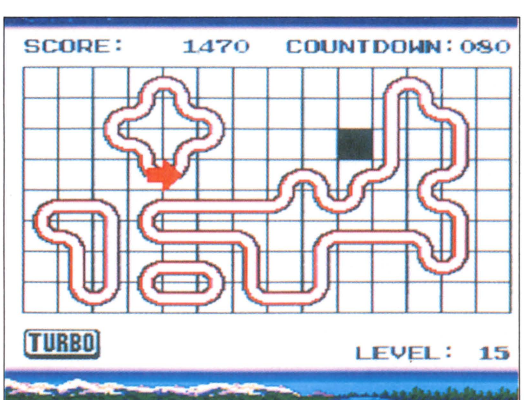
面クリア後の画面。ボールのスピードや、手数(ステップ)が得点に影響する

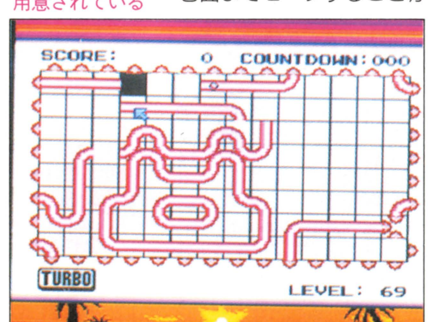


エディット画面。バッテリーバックアップに対応、3面までセーブできるのだ

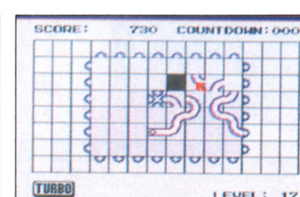
エンジン版は全100面!!

面数はパソコン版の倍の全100面あり、20面ごとにデモが表示される。コンティニューはパスワードと天の声2などのバッテリーバックアップに対応している。面を自作するエディット機能もあり、3面までセーブすることができる。



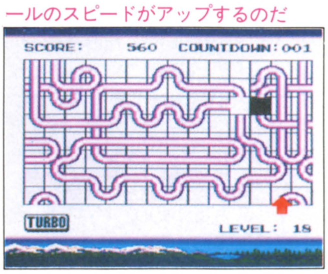


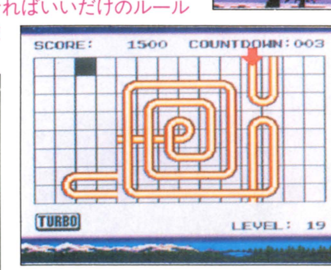
背景には美しい絵が何パターンか用意されている



こんな面はどうしたらよいのでしょう。頭の中がこんがらがってしまいそうなのですが

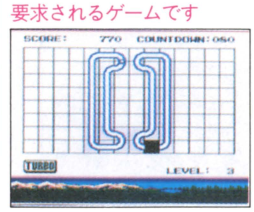
すべてのパイプにボールを通過させればいいだけのルール
左下のTURBO(ターボ)を押すとボールのスピードがアップするのだ





パソコン版は『ディアブロ』でPCエンジン版は『ブロディア』。なぜ？

パイプの外に出ると、カメレオン・ボールは壊れてしまうのだ!!
とにかくすばやい判断力を要求されるゲームです





※画面は開発中のものです

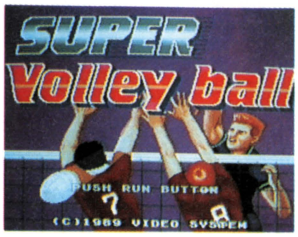
業務用からリアルな6人制バレーボール！

スーパーバレーボール

発売日未定
ビデオシステム
価格未定／2メガ
バレーボール

現実のデータで臨場感

今年、9月に業務用が店頭に並んだばかりだが、PC版も開発が進行しているこの6人制のバレーボールシミュレーションゲーム。1P、2P、試合観戦ができるほかに、オリジナルチームを作ることもできるゾ。チームは16、選手のデータはソウル五輪やジャパンカップを参考にしているから超リアルにプレイができるんだ。



リアルなタイトル画面！



モードをセレクトしてね



でるか！　驚異のイナズマサーブ



試合はハイレベルになりそうだ

テレビを見ているよう

もちろんゲームならではの、イナズマサーブや超天井サーブといった隠し技も盛り込まれているから楽しみ。コートの広さは3画面分で、横にスクロールする。テレビ中継を意識した画面構成だから、プレイに感情移入しやすいといえるよ。



チームセレクトもわかりやすいから、誰でも楽しめるはずだよ。友達とプレイしたらかならず熱くなる！

※画面は開発中のものです

大人から子供まで楽しめる将棋ソフト登場

将棋修業 初段一直線

発売日未定
ホームデータ
価格未定／2メガ
将棋

子供用は桃太郎が舞台

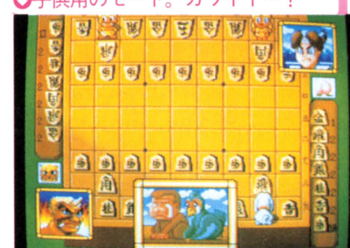
ホームデータの第1弾ソフトとして『初段一直線』というソフトが登場する。モードは大人用と子供用の2種類があり、大人用は3級から初段レベル、子供用は4級レベル以下のものである。特に、子供用は『桃太郎』の世界を舞台にして、将棋によって鬼退治をするというユニークなもので、キャラクタのアニメもあるということ。


桃太郎が将棋で鬼を退治するんだ！



NHKのテレビ将棋のようなグラフィックタイトル画面。黒地に金の字がシブイ




子供用のモード。カワイイ…？



大人用で勝つとキミたちの級を認定するぞ

※画面は開発中のものです

気持悪いグラフィックのピンボール第2弾

エイリアンクラッシュII(仮称)

発売日未定
ナグザット
価格未定／3メガ
ピンボール

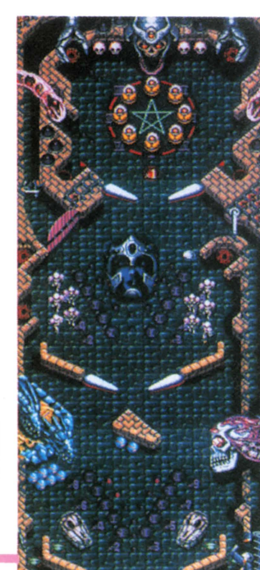
仕掛けもたくさんある

昨年秋に発売された『エイリアンクラッシュ』に続くナグザットのピンボール第2弾。グログロなグラフィックは前作同様だが、メインステージは縦に3画面、ボーナスステージは6画面以上とかなりパワーアップ。ボールを当てていくとだんだん変化していく仕掛けもあったりして楽しめそうだ。


スタート画面。全体的に前作よりも気持悪さは抑えられている感じで、少し残念!?


中央の顔にボールを当て続けていくと


このように顔が変わってしまうのだ。他にもこんな仕掛けがいっぱい


メインステージは約3画面分だ

※画面は開発中のものです

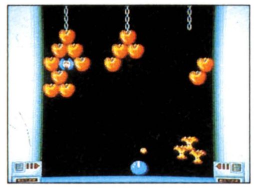
業務用『グレイブロップ』のリメイク版！

ドロップロック ほらホラ

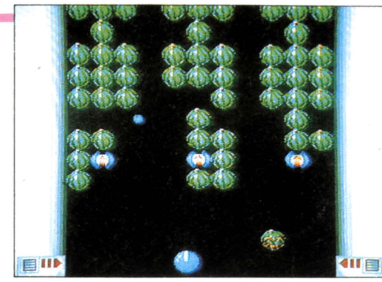
発売日未定
データーイースト
価格未定／2メガ
ブロックくずし

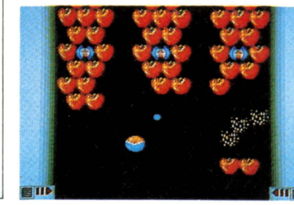
上下左右にパッド移動

業務用からPCアレンジ版として開発中のブロックくずしゲーム。夢の中に閉じこめられてしまった女の子を救い出すために敵キャラを倒していく、というストーリーをもたせてプレイにメリハリをつけている。ブロックは、リンゴ、イチゴ、スイカから、目玉、口唇、心臓などホラー的なものもあり、一定スピードで落下してくるから注意。ブロックの中にはアイテムもあって、ボールの数を増やす、ブロックの落下を遅らせる、パッドが増える、ブロックの落下をいっきに押し戻す、などができるんだ。またボールはパッドで受けそこなっても、4回まではセーフと親切。でも、受けそこなったボールでくずしたブロックにあたるとダメージを受けるヨ。



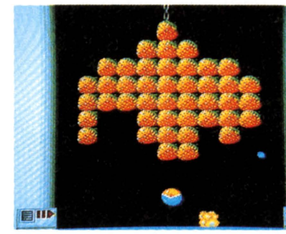
◎リンゴのブロック、矢印はアイテムだゾ





◎ハロウィンのおばけも出てくる

◎おっとリンゴのしんが落ちてる



◎くさりでブロックが下がってくる

※画面は開発中のものです

敵キャラいっぱいの高難度シューティング

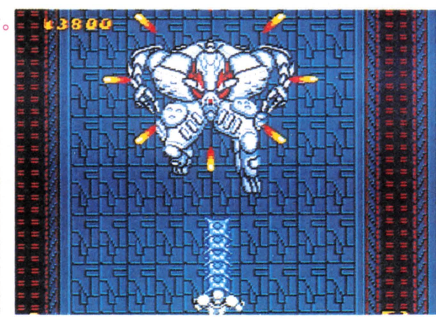
サイコチェイサー

発売日未定
ナグザット
価格未定／2メガ
シューティング

自機は生体ロボット！

ナグザットからバリバリの全6面縦スクロールシューティング登場！　プレイヤーの操作する機体が地上をねり歩くロボットというところがユニークだ。それに、スクロールの速度も変化するので、自機のロボットも多彩なアクションを展開する。敵キャラクタもメカニックなものやバイオなものが登場していて、かなり『ガンヘッド』を意識しているかんじだ。

パワーアップアイテムも充実していて、取ることによって3WAYショットやバック、誘導弾を撃てるようになる。大きなボスキャラの多彩な攻撃も見ものだ。



◎こいつは5面のボスキャラ。巨大でとても強そう！



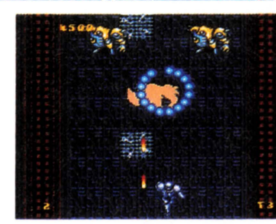
◎こんな生物の体内のようなステージもあるぞ



◎中ボス3匹の攻撃！



◎ハエのような敵の攻撃！　はたしてこの猛攻を突破できるのだろうか



◎敵との激しい戦い。いつまで続くのか？

※画面は開発中のものです

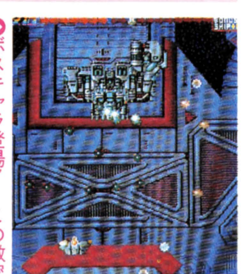
本格派縦スクロールシューティングゲーム

オメガファイター

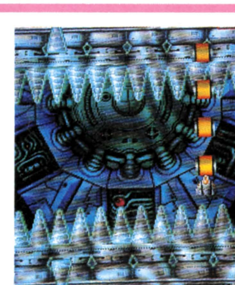
発売日未定
UPL
価格未定／4メガ
シューティング

巨大戦艦を倒すのだ！

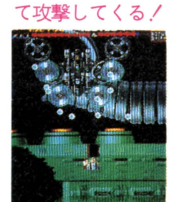
爽快縦スクロールシューティング『オメガファイター』がPCエンジンに登場！　地球侵略を企らむ超巨大戦艦を破壊するのがキミの使命だ。自機には最初から連射機能が付いていて操作に集中できるぞ。武器はアイアンとワイドの2種類。また特殊武器として一定時間スローモーションにする「スロー」とボスキャラさえも一撃で破壊する「オールクラッシュ」の2つがある。初心者もマニアの人もどっぷりハマれるゲームなのだ。



◎ボスキャラ登場！　この緻密なグラフィックがどこまでPCエンジンで再現できるか楽しみ



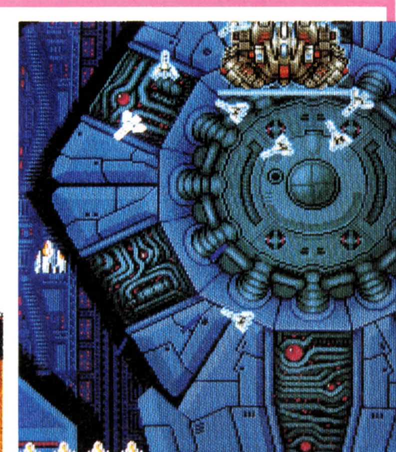
◎自機の使っている武器がアイアン。パワーアップすると威力が増すが、射程が縮むのが欠点



◎3面のボス。巨大な円盤を飛ばして攻撃してくる！



◎このように弾が多いときはすかさずスローを使え！



◎ボスキャラとのハードな戦い。ボスキャラのグラフィックもさることながら背景の描きこみもスゴイ！

※画面は業務用のものです

メーカー潜入

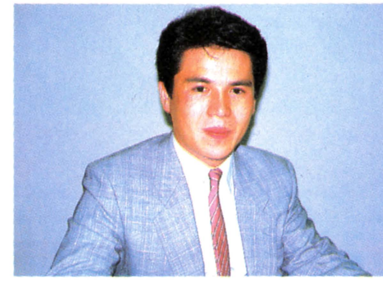
直撃取材!

株式会社 メディアリング

業界に一大センセーションを!!

今回直撃取材を試みたのは、10月2日に設立し、PCエンジンに参入したてホヤホヤのメディアリング。といってもこの会社、Huカード製造に携わり、業界を支えてきたともいえる三菱樹脂を親会社にもつ。つまり、PCエンジン、Huカードをハードの面からは熟知しているといえるだろう。事業内容は、PCエンジンソフト以外にも、レーザーディスク、教育音楽、イベントプロデュースetc。総合ソフトプロデュースを展開している。

さて、取材ということで非常にてれていた広報担当の松木さんは、それでも親切におはなししてくれた。「多機種に移植されている倉庫番は、実際スゴクはまれるゲーム。PCエンジンの映像の美しさを生かしこれまでにないオリジナルの味つけもして誰にでも楽しめるゲームにした自信作です。…でも…3作目くらいにはオリジナルでドーンと大ヒット作を出したいです」って。Huカードを中心に年間3本ということだから、業界大ヒット作はう〜ん/じつに楽しみ。もちろん『倉庫番WORLD』期待しててネ/



担当の松木さんは、スケジュールに空白のない超多忙人間!



10月10日からは、テレビCMも流れている! キミはもう見たカナ? PC版ではやく中毒になりたぁ〜い

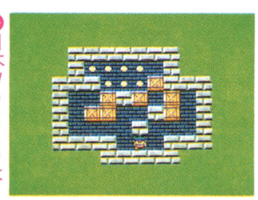
ついに名作パズルがPCエンジンに登場

倉庫番 WORLD

3月発売予定
メディアリング
価格未定/容量未定
パズル

シンプルこそ魅力/

ファミコンからパソコンまで、あらゆる機種に移植されて、もう知らない人はほとんどいないというあの『倉庫番』がとうとう登場だ。荷物(ブロック)を1個ずつ押して決められた場所に片付けていくという単純ルール。今回は日本、中国、アメリカ、エジプト、カナダの5カ国のフリーターたちが20面ずつ片付け、そのアルバイトでもうけたお金で目的の品物を買おうというわけだ。面は全部で200面。

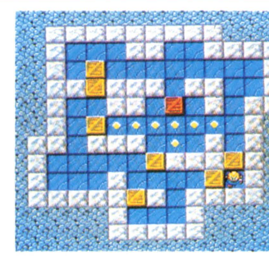


日本WORLDは軽くチョチョイと

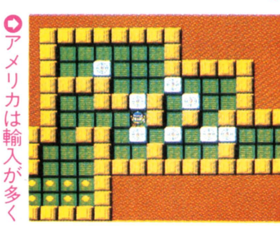


20面クリアおめでとう。日本のフリーターは見事車を買うことができた

エンディングは100面クリア毎にあって、しばらく付き合えそうなソフトになりそうだ。もちろんエディットモードも忘れていないぞ。自分で考えた面を作って遊ぶことができるのだ!!



中国ともなると段々倉庫も難しくなってくるぞ!!



アメリカは輸入が多くて倉庫がいっぱい?

※画面は開発中のものです

Prevision もっと先のはなし

上位機種、スーパーグラフィックス対応のゲームも含めて、続々入手する超新情報をキミに伝えよう/

●NECアベニューは業務用『HELL FIRE』を移植決定/また、ウワサのスーパーグラフィックス対応ゲームとして『ギャラクシーフォースII』『大魔界村』『ストライダー飛竜』を移植する。



上位機種に期待。『ギャラクシーフォースII』

●スポーツものお得意のヒューマン、新作は『サッカー(仮称)』。
●日本テレネットは3月にアクションゲームを2本リリース。うち1本は『ファイナルゾーンII』ってなウワサが???



エキゾチックな『HELL FIRE』だ

●インテックの3作目は、CD-ROM^{2}のゴルフゲームらしいヨ。
●ビクター音楽産業はアドベンチャー『キング・オブ・カジノ』をリリース。また、データベース『恐竜大図鑑』、『ROM^{2}カラオケ』も発売を決定している。
●ハドソンが、またまた新作を発表。パズル『BE BALL』、アクション『ボンバーマン』、『魔動王グランゾード』だ。
●パック・イン・ビデオの次回作は『ロードランナー』に決定だ/

●タイトーの強力な業務用が移植決定/ アクションの『奇々怪々』と、シューティング『TATSUJIN』。お楽しみに。



その名も『TATSUJIN』超過激なシューティングゲームだ

※画面はすべて業務用のものです

新作発売カレンダー

記号のみかた
■Huカード
●CD-ROM
◆スーパーグラフィックス
★メーカー名
♧予価

11月

1日	■都留照人の実戦株式倍バイゲーム　★インテック♧9800円
	2日(金) ファミコン通信 Magazine 1989 No 21発売日
	11日(土) GAMEBOY Magazine Vol.1 発売日
17日	■ニュートピア　★ハドソン♧5800円
	17日(金) ファミコン通信 Magazine 1989 No 22発売日
中旬	●サイドアーム　★NECアベニュー♧未定
22日	■大地くんクライシス　★サリオ♧6400円
24日	■麻雀学園　★フェイス♧7980円
24日	●ぎゅわんぶらあ自己中心派　★ハドソン♧未定
24日	■チャンピオンシップゴルフ　★ビクター音楽産業♧6200円
29日	■バリバリ伝説　★タイトー♧6600円
30日	◆バトルエース　★ハドソン♧未定
	30日(木) PC Engine FAN 1月号発売日

12月〜2月

12月1日	■Mr.HELIの大冒険　★アイレム♧6700円
12月1日	■USAプロバスケットボール　★エイコム♧5600円
12月8日	■ブルファイト　リングの覇者　★クリーム♧6300円
	11日(月) ファミマガ Video 1月号発売日
12月15日	■PC原人　★ハドソン♧5800円
12月中旬	■F1トリプルバトル　★ヒューマン♧6300円
12月中旬	■これがプロ野球'89　★インテック♧5800円
12月21日	●イースI・II　★ハドソン♧未定
12月22日	●レッドアラート　★日本テレネット♧未定
12月22日	●コズミックファンタジー　★日本テレネット♧未定
12月22日	■ナイトライダースペシャル　★パック・イン・ビデオ　♧5800円
12月22日	■ヘビーユニット　★タイトー♧6600円
12月27日	■ヴォルフィード　★タイトー♧6600円
12月下旬	●スーパー大戦略PCエンジン(仮称)　★マイクロキャビン♧未定
12月下旬	●ROMROMスタジアム　★NCS♧未定
12月下旬	●ダライアス　★NECアベニュー♧未定
12月	■忍（SHINOBI）　★アスミック♧6800円
12月	■弁慶外伝　★サン電子♧6200円
1月上旬	■マニアックプロレス　★ハドソン♧未定
1月20日	■逐電屋藤兵衛　★ナグザット♧6700円
1月中旬	●ソル・ビアンカ　★NCS♧未定
1月26日	■タイトーチェイスH.Q.　★タイトー♧6600円
1月下旬	■麻雀ウォーズ　★日本物産♧5400円
1月下旬	●北斗星の女　★ナグザット♧未定
1月下旬	■アウトラン　★NECアベニュー♧未定
1月下旬	■ガイフレーム　★NCS♧5800円
1月	■アトミックロボキッドSPECIAL　★UPL♧6700円
2月中旬	■アフターバーナー　★NECアベニュー♧未定
2月中旬	■飛装騎兵カイザード　★NCS♧6200円
2月下旬	■ダウンロード　★NECアベニュー♧未定
2月	■ヴェイグス　★ビクター音楽産業♧未定
2月	■ニュージーランドストーリー　★タイトー♧未定
2月	■スプラッターハウス　★ナムコ♧6800円

発売未定

■ダライアス　★NECアベニュー
■オペレーションウルフ　★NECアベニュー
●ワードナの森　★NECアベニュー
●レインボーアイランド　★NECアベニュー
■マイトアンドマジック　★NECアベニュー
■サンダーブレード　★NECアベニュー
◆大魔界村　★NECアベニュー
◆ストライダー飛竜　★NECアベニュー
■HELL FIRE　★NECアベニュー
◆ギャラクシーフォースII　★NECアベニュー
■サイレントデバッガーズ　★データイースト
■ドロップロックほらホラ　★データイースト
■サイバーナイト　★東京書籍
■源平討魔伝　★ナムコ
■ファードラウトザストーリーオブゼビウス　★ナムコ
■バルンバ　★ナムコ
■超絶倫人ベラボーマン　★ナムコ
■パワーイレブン　★ハドソン
■桃太郎活劇　★ハドソン
■桃太郎伝説II　★ハドソン
■桃太郎伝説III　★ハドソン
■青いブリンク　★ハドソン
●みつばち学園　★ハドソン
●J.Bハロルドシリーズ　★ハドソン
■ブロディア　★ハドソン
■BE BALL　★ハドソン
■ボンバーマン　★ハドソン
◆魔動王グランゾート　★ハドソン
■ブレードランド　★日本ソフト販売
■アームドF　★日本ソフト販売
■不思議の夢のアリス　★フェイス
■サッカー〔仮称〕　★ヒューマン
●ゴルフ〔仮称〕　★インテック
●ラストハルマゲドン　★ブレイングレイ
■サイバーコア　★アイ・ジー・エス
■シンドバッド地底の大魔宮　★アイ・ジー・エス
■ワールドビーチバレー　★アイ・ジー・エス
■将棋修業　初段一直線　★ホームデータ
■倉庫番WORLD　★メディアリング
■迷宮島　★アイレム
■最後の忍道　★アイレム
■ネクロスの要塞　★アスク講談社
■幽霊君　★アスク講談社
■パワードリフト　★アスミック
■シティハンター　★サン電子
■バットマン　★サン電子
■サイコチェイサー　★ナグザット
■エイリアンクラッシュII〔仮称〕　★ナグザット
■熱血高校ドッジボール部　PC番外編　★ナグザット
■パラノイア　★ナグザット
■魔界プリンスどらぼっちゃん　★ナグザット
■謎のマスカレード　★NCS
■虎への道　★ビクター音楽産業
●恐竜大図鑑　★ビクター音楽産業
■キング・オブ・カジノ　★ビクター音楽産業
■スーパーバレーボール　★ビデオシステム
■ラビオレプススペシャル　★ビデオシステム
■ロードランナー　★パック・イン・ビデオ
■オメガファイター　★UPL
■TATSUJIN　★タイトー
■奇々怪々　★タイトー
●ファイナルゾーンII　★日本テレネット

※価格は消費税を含みません。

Outside File アウトサイドファイル

先月のこの欄でのスタッフ募集に多くのご応募いただき、ありがとうございました。さっそく何人かの方にお手伝いいただくことになりましたので、次号の誌面では、その活躍ぶりをご覧いただけると思います。——というわけで、2カ月ぶりにご登場いただくソフトハウスの美女、今月は**森井友子**さん。10月号のアスミック池田さん同様、今年入社のフレッシュさんだ。もしかすると、最近のソフトハウスのお偉いさんは、雑誌担当として**若い女性**に相手をさせておけば編集者はついつい気分よく記事を書いてしまうと思っているのかしらんなどと疑いながらも、やっぱり気分よく取材してしまった。さて、森井さんは鳥取県生まれだ。高校卒業後、東京に出てきたのだが、その時以降いろいろな人に「東京で鳥取県出身の人に会ったのは初めて」などと言われたのだそうだ。それは単に同県出身者が少ないということなのだが、彼女の生活を聞いてみると、鳥取県出身（？）の素朴さをもっていていいなと思ってしまう。好きなことは洗濯、暇な時はボーッとしている、お金がかからないように毎日お弁当持参……思わず「いい主婦になれそうだね」などと差別的な発言をしてしまった。こんな人、鳥取県には多いのかな？　だったら編集部を移動しちゃおうかな。いやいやこれは冗談だけど、平均年齢25歳ぐらいのなかで圧倒的に平均年齢を上げているエイコムの社長さん、彼女を取材の窓口にしたのは正解だったと思います。



↑マジなだけじゃなく、こういうひょうきんな一面だってあわせもっています

次号予告!!

NEW お待たせの『ダライアス』CD-ROM版の22頁大紹介。『源平討魔伝』の続報。さらに新作6本を大公開。

ATTACK 『イースI・II』のIを詳細に大紹介。『F1トリプル…』の徹底攻略

UL-TECH	ゲームタイトルの充実で、ドッキリものの大技が続出だぞ〜ん
PC SCRAMBLE	業界情報から読者イラスト紹介まで、キミとの情報交換ページ
Coming Soon	新年早々から、豪華先取り情報をブッとばすヨ。乞うご期待！

PC Engine FAN 1月号は11月30日発売

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

PC Engine



「五代さん、がんばってくださいね!!」

好評発売中!!

2メガ/¥5,900

(表記の価格には消費税は含まれておりません。)



プレイヤーの君は五代くんです。五代くんのあこがれの人、響子さんは一刻館の管理人。でも、最近どうも響子さんの様子がおかしいぞ、どうやら何かを隠しているようだ。なんとかその真相をはっきりさせたいところだが、行く手を阻むのは酒乱、露出狂、変質者と言ってしまっても過言ではない一刻館の住人達。さて、君はこの苦難を乗り越えて無事その真相をつかむことができるか?そして、あこがれの響子さんのハートをその手にすることができるか!?





PC Engine FAN
1989年 DECEMBER 12月号
平成元年12月1日発行
第2巻第12号(通巻13号)
第3種郵便物認可
発行人 山下辰巳
編集人 山森 尚
発行 株式会社 徳間書店
編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
問い合わせ ☎03(459)1700(代)
特別定価490円
(本体476円)

印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌 13655-12